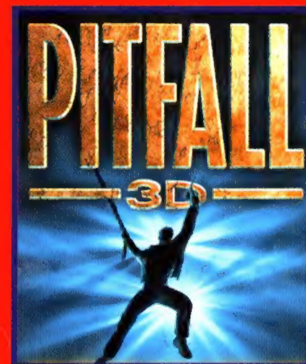
WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 6 APRIL 1998 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE [...] VAN [...] BENELUX



PITFALL 3D
RASCAL
RIVEN



M1 TANK PLATOON
LEGACY OF TIME
MK MYTHOLOGIES
DUNE 2000
STARSHIP TITANIC
WARIOLAND 2
NBA PRO 98
SIM SAFARI
OPEN HART
GEX 3D

HET WREEDSTE SPEL OOIT

RESIDENT EVIL 2



UBIK



FORMULA 1 97



NEED FOR SPEED 3



LULA, THE SEXY EMPIRE

NEWMAN HAAS RACING
DARK OMEN



QUAKE 64



PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY



CAPCOM






VIDEO-GAME
4
RESIDENT EVIL

Dit nummer

BOEKENSTEUN
Een nieuwe rubriek in de PU. Vanaf dit nummer reserveren we elke maand een pagina voor de beste strategie-gidsen. **14**

RESIDENT EVIL 2
Volgens Skate is Resident Evil 2 het wreedste spel uit de games-historie. Horror op z'n best die z'n voorganger op alle punten overtreft. **18**

DUNE 2000
De strijd tussen de Atreides, de Ordos en de Harkonnen is weer in volle gang. Nostalgie van de bovenste plank maar wel helemaal aangepast aan de eisen van deze tijd. **20**

PITFALL 3D
Pitfall 3D kan zich scharen tussen de beste platformgames ooit verschenen. De graphics, het geluid, de gigantische levels; alles is van een zeer hoog niveau. **22**

STARSHIP TITANIC
Starship Titanic is een geestig, origineel en uitdagend adventure dat overigens niets met de film Titanic te maken heeft. Vooral fans van Nine en Zork zullen slapeloze nachten tegemoet gaan. **25**

MYSTICAL NINJA, STARRING GOEMON
Na het spelen van Mystical Ninja begint zelfs Bjørn RPG's leuk te vinden. Het spel biedt dan ook een gevarieerde gameplay, een goed verhaal en is gigantisch van omvang. **32**

QUAKE 64
Liefhebbers van blood and gore komen langzamerhand ook op de N64 aan hun trekken. Quake 64 is een uitstekende conversie van het PC-origineel maar ook niet meer dan dat. **35**



NEED FOR SPEED 3
De gevarieerde tracks en de 'Hot Pursuit' met de politie op je hielen zijn hoogtepunten in Need For Speed 3 die eindelijk z'n naam eer aandoet. **36**



FORMULA 1 97
Een van de beste PlayStation racegames blijkt ook op de PC tot de toppers te behoren. Schitterende graphics, zeer realistisch en Jos mag gewoon meedoen. **46**

UBIK
Ubik is een veeleisende actie-adventure-strategie-RPG, gebaseerd op het verhaal van Philip K. Dick; de man die ook Total Recall en Blade Runner op z'n naam heeft staan. Need we say more? **52**

THEME HOSPITAL
Zelfs z'n enorme afkeer van wachtkamers, doktoren en operatiekamers kon niet voorkomen dat Andreas inmiddels zwaar verslaafd is aan Theme Hospital. We schreven het al een jaar geleden over de PC-versie: 'een spel om je scalpel bij af te likken'. **54**

LULA, THE SEXY EMPIRE
Lula begint daar waar je hoopte dat het bij Leisure Suit Larry niet stopte. Een sim-spel met een goed verhaal en goede acteurs, bedoeld voor 18 jaar en ouder en dat zal het aantal kopers beperken, hoewel? **61**

JP 3, LEGACY OF TIME
Legacy Of Time, deel 3 van The Journeyman Project, ademt de sfeer van een avonturenfilm zonder het spelelement te verwaarlozen. Het geweldige verhaal slokt je helemaal op en zelfs de komische noot is niet vergeten. **64**

WARIOLAND 2
Anders dan de titel doet vermoeden, heeft Warioland 2 zeker de nodige originele gadgets in petto. Volgens Ruben een van de betere Game Boy spellen in z'n soort. **66**

M1 TANK PLATOON 2
Een goed uitziende tanksim voor de echte oorlogfreaks en strategieliefhebbers. **70**



inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

GAME BOY

RUBRIEKEN



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

BRIEF VAN DE MAAND

Vanaf deze maand gaan we Yo! Post nog leuker maken dan jullie favoriete rubriek al is. Ieder nummer beloont de PU-redactie voortaan de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs. Dit nummer en de komende maanden stelt Electronics Nederland (distributeur van onder andere games-accessoires) een fraaie Ultra Racer beschikbaar voor de Brief Van De Maand.



De Ultra Racer is een handheld controller met mini-analoog stuurwiel, tien programmeerbare vuurknoppen en LED indicator. De Ultra Racer is er in specifieke uitvoeringen voor PC, N64 en PSX en heeft een winkelwaarde van *f* 99,- / Bfr. 1950. Meer info over de Ultra Racer vind je in de nieuwsrubriek (pagina 12). De eerste Ultra Racer van het seizoen gaat naar Tom Antonis. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar:
Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. E-mail: power@bpa.nl

BRIEF VAN DE MAAND

KABELS DOOR HET BOS

Hoe gaat het met het Powerweb? Ik kom er nog geregeld. Ik ben de laatste tijd ook druk bezig met het maken van webpagina's en met het leggen van een netwerk.
Ja, een netwerk. Er liggen nu twee lange kabels bij mij in de buurt: door het bos, onder de straat door (heel de straat hebben we open gehad), onder de kruipkelder, over het plafond, door de tuin, echt overal! Totaal meer dan 200 meter kabel. De hele straat wist waar wij mee bezig waren, toch had iemand de politie gebeld toen we in het bos (om twee uur 's nachts) aan het graven waren en we een hoop van die halogeen bouw-spots hadden branden. De politie vond het wel grappig, volgens mij. Nu hebben wij dus ons eigen intranet! Lekker zonder te betalen Quake en Duke Nukem spelen, NFS2 SE, Fifa 98 en de rest!
Tom Antonis, http://www.media-port.org/~antonis



■ Ha! Eindelijk gezonde doe-het-zelf concurrentie voor de PTT! Zoveel eigenwijsheid belonen we maar al te graag met een prijs voor de allereerste Brief Van De Maand.

TIBERIUM SUN

Aangezien jullie in het maartnummer C&C Sole Suvivor lekker hebben zitten afkraken (ik vind het zelf ook een slappe uitvoering), geef ik jullie wat info over het volgende project van Westwood in het C&C-genre, Command & Conquer: Tiberium Sun. Dit wordt het vervolg op Tiberium Dawn en gaat verder op de tijdlijn waarin Einstein terug is gegaan in de tijd en Hitler heeft vermoord en Kane als tijdreiziger in de Russische regering is geslopen. Het spel gaat verder nadat de NOD de GDI totaal van de aarde heeft verdreven. Alleen op Antarctica is nog een GDI basis. Vanuit daar begin je met de GDI. Ik ben het internet opgegaan en heb de volgende feiten gevonden:
- Er bevinden zich genetisch-gemanipuleerden in het spel.
- GDI en NOD komen terug in TS.
- Er komt een derde leger van Tiberium-mutanten; The Freaks.
- Kane komt terug als een cyborg.
- Het weer (regen, sneeuw, aardbevingen) beïnvloedt de manschappen; Level 1 begint zonnig maar wordt regenachtig.
- Manschappen kunnen landen vanaf een zwevend ruimtestation.
- De troepen krijgen de mogelijkheid om te zwemmen en te klimmen.
- Er komt misschien een anti-tank commando.
- De kaarten worden groot; twee tot vier keer groter dan in Red-Alert.
- Er komt een mogelijkheid voor in- en uitzoomen.
- De kaarten kunnen ook gedraaid worden.
- Mechtroopers maken van een infanterie een sterk wapen.
- Mechtroopers kunnen veilig over Tiberium lopen.
- Het spel komt waarschijnlijk in de herfst van 1998 uit.
- Er wordt ook gebruik gemaakt van een engine met de Voxel(3D) technologie.

Dit was maar een kleine selectie. Hopelijk binnenkort meer!
Jorik Schouten, Arnhem
joriksch@universal.nl

■ Dank voor de info Jorik. Tiberium Sun in de herfst uit? Eerst zien, dan geloven!

VOOR ECHTE KERELS

Ik wil even reageren op een brief van Alwin Garside uit de Power Unlimited van maart. Ik ben het volledig met hem eens dat Jan er niks van kan. Kijk nou eens naar de cijferbeoordeling van C&C: Sole Survivor. Een 6 voor de graphics. Volgens mij is er geen verschil te zien tussen de graphics van Red Alert en Sole Survivor, dus waarom krijgt het nou ineens een 6? En dan maar niet te spreken over de speelbaarheid. Een 4. Ik ga er maar niet verder op in.
Bij de Power Enquête zijn Jan's beste spellen Dungeon Keeper, Tomb Raider en Blade Runner. Volgens mij lijken geen van deze spellen op Sole Survivor. Sole Survivor is een spel voor echte kerels en niet voor nerds. Dus laat de volgende spellen van C&C over aan een echte kerel die van games houdt. Verder vind ik dat jullie een tof blad hebben en ik hoop dat jullie hier nog lang mee doorgaan.
Dennis Sievers, Delden



■ Sorry, maar Jan ligt nu al in zijn slaapzak voor de deur van de redactie te wachten tot Tiberium Sun uitkomt. Hij wil absoluut het spel als eerste in handen hebben. Volgens ons duurt het nog zeker een half jaar voordat de game uitkomt, dus noem zo'n doorzetter als Jan maar eens geen echte kerel.

J.J DE LAAN UIT?

Geachte baas van Power Unlimited, als het in uw tijdschema past zou ik u iets willen vragen. Namelijk dit: ontsla die dikke eikel J.J.!
Waarom? Daar is een heel simpele reden voor. In het nummer van maart staan (volgens de PU-redactie) onder andere de slechtste games van 1997. Ik weet dus echt niet hoe J.J. Diddy Kong Racing het slechtste spel van het jaar kan vinden. Het kreeg in het januarinummer toch een schitterende 9.2! En dat die eikel veel games ervaring heeft, kan ik ook moeilijk geloven. Toen hij F1 Racing Simulation testte, gaf hij als minpunt dat je geen mannetjes kon pletten. Natuurlijk kan dat niet in zo'n game! Als je mannetjes wil pletten dan koop je toch gewoon Carma-

geddon met de nieuwe Splat Pack (of mag je dat niet spelen van je mammie, omdat het zo grof en gewelddadig is).
Een vriend van mij heeft overigens DKR gekocht en hij was er helemaal weg van. Dus vraag ik het nog eenmaal; ontsla hem en neem iemand anders aan! Anders koop ik geen enkele PU meer.
Niels Vaes, Houthalen, België

■ Als je J.J. kent en weet dat hij graag mannetjes plet, gaan we hem natuurlijk niet ontslaan. We kijken wel beter uit!

ZUIGELING

Beste PU redactie gefeliciteerd met jullie geweldige blad, maar als jullie dat zo willen houden moeten jullie toch echt wat aan die vervelende Mark B. doen. Die zuigeling heeft van z'n kort-zal-ie-leven nog nooit een simpel platformspel gespeeld, dat blijkt uit hoe die jamtepel zit te zeiken over Jazz-



rabbit (Power Unlimited maart). 'Even later veranderde ik in een pinball die heen en weer werd geschoten in een flipperkast, ook een aparte ervaring.' Nou en, wat dan nog? Vroeger deed Sonic dat ook al. 'En als ik een sigaret opsteek, schreeuwt Jack tegen me dat ik moet opschieten.' Dat deden Keen (!) en Bubsy ook!
En tot mijn allergrootste verbazing krijgt dat spel ook nog een 8,9 voor originaliteit! Dat is toch de meest gejatte gameplay ooit! Dus kan iemand mij vertellen wat die Mark B. gedronken had?
Yorick Buwalda, Emmen

■ Teveel wortelsap, lijkt ons.

MORTAL MARCEL HEERST

Hier ben ik weer, de viervoudige Nerd Van Het Jaar, Marcel Beeks (handtekeningen later a.u.b.). Het is mij weer een groot genoegen om voor de vierde keer deze eervolle titel te krijgen. (Ik had eigenlijk kanjer van het jaar willen worden, maar ja.) Ik moet zeggen dat ik het grotendeels met de uitslagen eens ben behalve... de uitslag van beste games van 1997 had van mij wel anders mogen zijn. Ik had Goldeneye 007 op 1 gezet (ondanks dat ik zelf een PSX heb). Nummer twee zou Soulblade zijn geweest en nummer drie Dungeon Keeper (PC).
Nu over naar de orde van de maand. Ik wil alleen iets zeggen tegen Skate da bilspleet, hoe haal je het in je maffe brein om FIFA 98 een 7.1 te geven? FIFA 98 is gewoon de beste footy game van dit moment (omdat ik met dat spel heers!). Ga je diep... heel diep... onnoemelijk diep schamen voor deze daad.
Mortal Marcel, Groningen.

■ Marcel Beeks heerst met FIFA Soccer? Waar is die goede oude tijd met Mortal Kombat gebleven?

GAMES, GAMES, GAMES

Voor PlayStation en Saturn komt er weer een nieuwe Streetfighter uit die de naam Streetfighter Collection draagt. PlayStation-spelers kunnen hun vingers al aflikken bij Resident Evil 2, het spel is nog veel gruwelijker geworden en veel groter met meer vijanden. Een topper! Er komt een racespel uit genaamd Gran Turismo. Het is in Japan en Amerika al een groot succes. Star Wars Masters of Teräs Käsi is de eerste Star Wars vechttitel op de PSX. Een nieuwe concurrent voor NHL 98 is Actua Ice Hockey. Volgens de makers (Gremlin) wordt het de beste Ice Hockey Sim van 1998! Wordt verwacht in april. Ook One, een PSX shoot'em up, is een dezer dagen verkrijgbaar. Actua Golf 1 speelde als dikke shit, Actua Golf 2 is het tegengestelde van deel 1. Het is een zeer goed spel geworden, verkrijgbaar op PSX en PC.
Voor de Saturn staan er ook nog voldoende titels klaar zoals: Burning Rangers, The House of The Dead, Panzer Dragoon Saga, Winter Heat, Streetfighter Collection en Zapi Snowboarding Trix 98. Voor de N64-liefhebbers komt er binnenkort: Snowboarding 1080, F-Zero X, Legend of Zelda: Dcarina of Time, Mystical Ninja Starring Goemon, Snow Speeder, Snowbow Kids, NHL Breakaway, Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 en Banjo & Kazooie.
Ook voor de Game Boy komen er nog spellen uit zoals: James Bond 007, Wario Land 2, Dragon Quest Monster, Pocket Bomberman, Goeman en Castlevania: Legends. Ook voor de PC liefhebbers zijn er bekende titels, wat dacht je van Final Fantasy VII (minimum: Pentium 166 en voodoo-kaart), Battlesphire, Beast Wars, Recoil en Road Rash 3D.
Ik hoop dat jullie met deze informatie wat kunnen doen. Go for it!
Tom Peeters, Willebroek, België

■ Je hebt je huiswerk goed gedaan. Natuurlijk gaan we er voor. Al deze titels worden inmiddels getest of liggen binnenkort bij ons op de deurmat. Keep on reading!



Timo Visser, Dordrecht



Maikel Stemmen, Breda

FORSAKEN IN, QUAKE OUT?

Er wordt gefluisterd dat de shoot'em up Forsaken een grote kans maakt om als netwerk-game de immens populaire titel Quake te doen vergeten. Wel, dan moet het toch aardig wat in z'n mars hebben.

360° ROTATIE

Het team van Probe heeft met Forsaken een shoot'em up vanuit een first person perspectief afgeleverd die nog het meest doet denken aan Descent, maar dan vele malen beter.
In een wereld die door mislukte experimenten van wetenschappers compleet opgefokt is, dien je in futuristische settings als één van zestien beschikbare premiejagers met ieder hun eigen bike een strijd op leven en dood te leveren.
Het is de bedoeling dat je met je bike door gigantisch grote gangenstelsels en hallen van vijftien verschillende levels (tien in de multiplayer-optie) vliegt.
Op je pad, waarin je 360 graden bewegingsvrijheid hebt en altijd het juiste perspectief behoudt, zul je achttien soorten vijanden tegenkomen, van tanks tot gigantische spinnen. En met de aanwezigheid van vele speciale wapens, valt er dus absoluut genoeg te beleven.

GOEDE ZAKEN

De engine laat het uiterst explosieve knalfeest met 50 frames per seconde over het scherm denderen. Het is dan ook niet gewaagd om te veronderstellen dat Probe, de makers van het spel, vanaf mei goede zaken zullen gaan doen met Forsaken, zeker als de multiplayer-optie voor de PC aanslaat. Maar ook de twee console-versies, die qua levels en gameplay totaal van elkaar verschillen, zouden best eens hoge ogen kunnen gaan gooien.
Coming soon to a screen near you!

SKATE









LUCKY LUKE SHIRTS



Howdie cowboys! Op pagina 55 lees je de review van Lucky Luke's eigen PSX-spel. Ben je in de stemming omdat je bijvoorbeeld net het spel hebt gekocht, dan kunnen wij je op je wenken bedienen.
Dankzij Infogrames Benelux mogen wij **vijftien Lucky Luke long sleve cowboy-shirts** verloten onder snelle inzenders.
Stuur een briefkaartje met je naam, adres en telefoonnummer naar
Power Unlimited,
Lucky Shirt,
Postbus 9805,
1006 AM Amsterdam
en wie weet loop jij binnenkort sneller dan je schaduw!

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

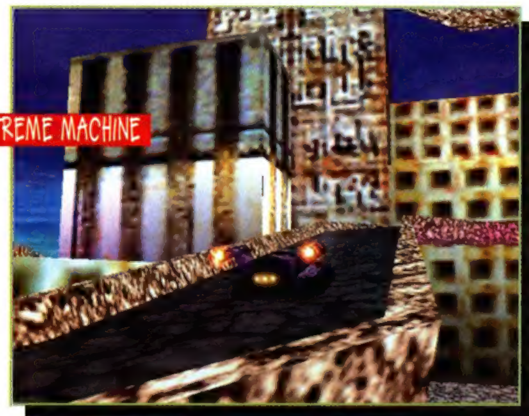
In de planning voor de Power Unlimited van juni hebben we alvast pagina's gereserveerd voor de volgende games: Unreal (PC), Deathtrap Dungeon (PSX & PC), Forsaken (PC), Might & Magic VI (PC), Spice World (PSX), Bust-A-Move 3DX (PSX), 1080 Snowboarding (N64), The Golf Pro (PC), Interstate '76: Nitro Riders (PC), V-Rally (GB), King Of Fighters - Heat Of Battle (GB), meer nieuws van het Voodoo 2 front met een uitgebreide test van de nieuwste generatie 3D-kaarten, de allerlaatste info over Tekken 3 en Mortal Kombat 4 en een supervette Resident Evil 2-verrassing.

Het juninummer van Power Unlimited ligt vanaf 29 mei in de kiosken.


Unreal.







NIEUWS VAN SCI

CARMAGEDDON 2

Enkele heren van SCI, de makers van het inmiddels beruchte Carmageddon, kwamen laatst even langs op de redactie. Natuurlijk wisten ze al dat we de lekkerste koffieautomaat van Amsterdam hebben, maar er moest ook een aantal nieuwe games worden gepresenteerd.

BELACHELIJK

Frenzy is een aangenaam belachelijke flight shoot'em up voor de PlayStation die het tweede kwartaal van dit jaar het licht zal zien.

De speler bedient een schietgraag vliegtuigje in de absurde wereld van een knotsgekke professor. De speler kan bijna alles opblazen en zal daarbij door een reeks van komische levels moeten vliegen.

De tegenstanders, in de vorm van vliegende ijsjes, piranha's, pinguïns op snowboards, kanonnen, vulkanen, muggen om er maar eens een paar te noemen, geven het baldadige karakter van het spel aan. Dit wordt nog eens versterkt door de slapstick kermismuziek.

Ieder level kent een aantal eindbazen zoals bijvoorbeeld een gigantische vliegende ijskast of een mechanische dinosaurus.

HOVERCRAFT

Meer serieuze actie vinden we in **Xtreme Machine**. In dit spel, voor PC en PlayStation, bestuur je een, met dodelijke wapens uitgeruste, hightech Hovercraft in een flitsende race op leven en dood.

Je kunt ervoor kiezen om puur voor het racen te gaan of je kiest de Combat Mode, waarbij de vernietiging van je tegenstander het doel is. Snelheid en knallen vinden we ook in **Quad Assault**. Een 3D Arcade actie game, waarbij je rondracend in een buggy wederom de trekker van diverse guns mag overhalen.

NOG BLOEDERIGER

Goed nieuws voor PSX-fans. Het bloederige racespel Carmageddon zal binnenkort ook voor de PlayStation beschikbaar komen. Nog meer tere zieltjes kunnen kennismaken met Max en z'n vrienden die het met hun vervaarlijke bolides op voetgangers hebben gemunt.

En nu we toch bezig zijn, er komt een vervolg: **Carmageddon 2: Carpocalypse Now!** Om iedereen het naar wens te maken zal het spel op PC, PlayStation, Nintendo 64 en Macintosh verschijnen in het vierde kwartaal van dit jaar.

Nog even wachten dus, maar ingewijden zeggen dat het spel nog bloederiger wordt. Dat zal weer een hoop stof doen opwaaien.

JAN

QUEST FOR GLORY 5

Het vijfde en overigens laatste deel in de Quest For Glory-serie staat op het punt van verschijnen. Het belooft weer een op-en-top Sierra-avontuur te worden.

MONSTERS

Quest For Glory onderscheidt zich van Sierra's andere adventures doordat je als speler aan het begin je karakter moet bepalen: kies een magiër, een vechter of een dief. Elk karakter heeft zijn eigen zwakke en sterke punten. Dat is in deel 5 ook gehandhaafd.

Het verhaal speelt op het Griekse eiland Silmaria. Je missie is om rust en orde te handhaven. In de hoofdstad van Silmaria is namelijk de magistraat vermoord en de moordenaar loopt nog steeds vrij rond. Huurlingen hebben van de onrust geprofiteerd door delen van de hoofdstad te bezetten.



Bovendien lopen er weer hordes monsters in de bossen en is er ook nog eens een draak die het hele dorp wil flamberen.

Het spel ziet er zeer fraai uit, laat je in contact komen met nieuwe en oude vijanden en belooft weer een smakelijke mix van fantasie en mythologie.

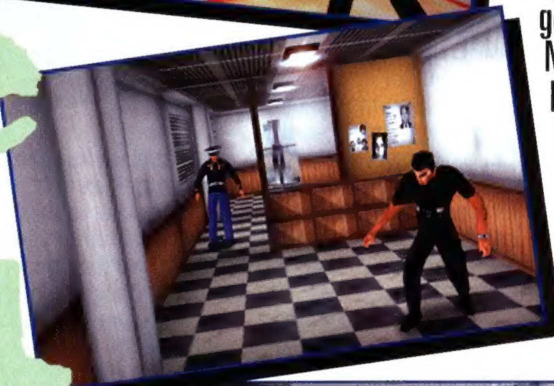
JAN



POWER UNLIMITED

on a mission impossible





In het Franse hoofdkantoor van Infogrames wordt nog altijd koortsachtig gewerkt aan de N64-versie van Mission Impossible. Na drie jaar is het eind in zicht. Hoog tijd voor Power Unlimited om naar Lyon af te reizen.

GEEN GOLDENEYE

Na lang wachten verschijnt in september de game-versie van Mission Impossible. Nadat de televisieserie in de jaren zestig iedereen aan de buis gekluisterd hield, is het heel lang stil geweest rond deze actie- en avonturenserie. Totdat Tom Cruise & co. twee jaar geleden de oude helden weer nieuw leven inblies.

De computergame mocht niet achterblijven, maar toen een Amerikaans produktieteam te lang bezig bleek met het prille ontwerp van de eerste N64-code, greep Infogrames in en trok het hele project naar zich toe.

Op dit moment is een team van ongeveer 25 mensen onder leiding van de Nederlandse producer Arthur Houtman rond de klok bezig om de puntjes op de 'i' te zetten.

Na een uitgebreide rondleiding en de verplichte groepsfoto, vertelt Arthur wat de belangrijkste elementen uit Mission Impossible zijn: "We merken dat veel mensen het spel vergelijken met Goldeneye 007, maar dat is niet helemaal terecht. Goldeneye speel je vanuit de eerste persoon, in M.I. heb je de hoofdpersoon altijd in zicht (derde persoon). Bovendien biedt M.I. een combinatie van drie speltypen; adventure, actie en arcade. Je moet puzzels oplossen en mensen ondervragen (adventure), gevaarlijke situaties oplossen met veel tactisch inzicht (actie) of gewoon knallen op alles wat beweegt (arcade).

Het spel kent vijf missies met in totaal zo'n twintig levels."

HET WENT

Na een fiks uur spelen, merken we dat Mission Impossible een pittig spel is met heel veel verschillende uitdagingen.

Lastig is de bediening waarbij je soms drie knoppen tegelijk moet gebruiken (bewegen, richten, schieten), maar na een poosje went het wel.

De clues zijn soms moeilijk te vinden en de tegenstand is op momenten wel erg dodelijk, toch houdt de spanning van het spel je van de eerste tot de laatste minuut gevangen.

Tenslotte kunnen we zeggen dat, naast de gameplay, ook de prachtige graphics ertoe zullen bijdragen dat M.I. een grote hit zal worden. In ieder geval geen spel dat 'zichzelf vernietigt binnen vijf seconden.'



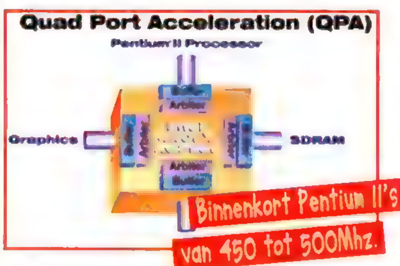
Het Infogrames 'Mission Impossible' team.

TECH TALK

Behalve beurzen over videogames heb je ook beurzen die speciaal gericht zijn op arcade machines. Vaak zie je daar games die pas veel en veel later in de huiskamer verschijnen.



Op de ATEI liet Sega zien dat ze in ieder geval op het gebied van arcade-games nog lang niet verslagen zijn. Met titels als Get Bass, Sega Rally 2 en LA Riders trokken ze veel bekijks. Get Bass is een visspel met een echte hengel waar force-feedback is ingebouwd. Je voelt de baars dus echt trekken.
Even mooi is LA Riders, tenminste in Multi-Player Mode. Voorzien van het stuur van een echte chopper, race je, vrij als een vogel dwars door Los Angeles. De graphics zijn fantastisch, mede door de verbeterde Model 3 chipset die het scherm voorziet van paardekrachten - volgens de benchmarks 1.66 keer zo snel als voorheen.
Maar de grootste publiekstrekker was Namco, met hun vervolg op Time Crisis. Deze nieuwe game, die simpelweg Time Crisis 2 heet, gebruikt veel van de eerste succestitel. Zo hebben ze bijvoorbeeld het innovatieve voetpedaal gehouden waarmee je wapens herlaadt en kun je genieten van heftige tweespeler actie. Time Crisis 2 is echter ook geschikt voor twee monitoren, zodat je een medespeler in de ogen kan kijken.



Binnenkort Pentium II's van 450 tot 500Mhz.



Met Get Bass kun je vissen in de arcade.

Nu Pentium processors van 200Mhz+ zo'n beetje huiskamermateriaal aan het worden zijn, heeft Intel al aangekondigd dat Pentium II's van 450 tot 500Mhz binnen drie maanden van de lopende band moeten rollen. Gebundeld met de nieuwe graphics accelerators lijkt het erop dat deze PC's de graphics standaard van de toekomst zullen gaan bieden.

Het vervolg van NEC en Videologics's PCX2 chipset is een feit. De Second Generation PowerVR is minstens twee keer zo krachtig als zijn voorganger. De nieuwe processor kan ongeveer twee keer zoveel vlakke polygonen per seconde afleveren als de PCX2 en kan die vijf keer zo snel inkleuren. De totale kloksnelheid is met zo'n 50% verbeterd.
Op papier kan dit goed vergeleken worden met de Voodoo 2 chip van 3Dfx (meer dan een miljoen polygonen en 90 miljoen pixels inkleuren per seconde) maar het verschil in ontwerp weerhoudt ons ervan om ze echt tegenover elkaar te zetten.
De verwachting is dat in de komende 18 maanden zo'n vijf chips op de markt zullen komen die gebaseerd zijn op de Second Generation PowerVR chip.
De eerste zal een gecombineerde 2D/3D chip zijn die vanaf Juni in PC's en add-on kaarten te zien zal zijn. Waarschijnlijk zullen deze zijn uitgerust met 4Mb DRAM, maar Videologic verwacht dat op de lange termijn 8Mb zal worden geleverd in een standaardconfiguratie.
S.G. PowerVR volgt de gedachtengang die is ingezet sinds de eerste PowerVR processors. Elke pixel wordt maar één keer berekend en oppervlakten en schaduwen worden alleen berekend voor zichtbare gedeelten van een object. Videologic is van mening dat hiermee de prestaties onafhankelijk zijn van de complexiteit van een scène.
Voor het eerst zien we bij de S.G. PowerVR 32-bit floating point berekeningen voor de geometrie en de textures. Dit houdt in dat het niet meer nodig is om de resultaten van een CPU-berekening af te ronden voordat de CPU die naar de grafische chips kan doorgeven. Dit geeft, vooral op tragere PC's, een enorme tijdwinst.

Concurrentie voor de S.G. PowerVR kan, behalve bij de Voodoo 2, gezocht worden bij de Intel740. Dit is een AGP kaart die alleen werkt met de Pentium II processoren van hetzelfde bedrijf.
Intel heeft nog geen harde cijfers gegeven over de prestaties van de chipset maar we kunnen die voorzichtig inschatten door te kijken naar de speciaal geschreven demo Terra. Hier worden geanimeerde dolfijnen getoond met een snelheid van ongeveer 40 frames per seconde. Intel schat dat er zo'n 5000 tot 20.000 polygonen per keer op het scherm staan, wat betekent dat de processor tussen de 200.000 en 800.000 polygonen per seconde aan moet kunnen.
Toch zegt Intel dat de Intel740 beter zal zijn dan alles wat nu op de markt is en wat nog dit jaar moet komen. Volgens de chipgigant haalt de Intel740 veel van zijn kracht uit het zogenaamde HyperPipelined ontwerp. Hierdoor kun je verschillende grafische instructies parallel, dus tegelijk, uitrekenen.



De Intel740 werkt alleen bij een Pentium II processor.





OUTCAST

Was Mark een paar maanden geleden de gelukkige om een kijkje te nemen bij Outcast, ditmaal reisde Jan naar het Belgische Namen om de laatste vorderingen te zien.

ADELPHA

In Outcast speel je Gutter Slate, een special agent die naar de planeet Adelpha wordt 'gecast'. Tijdens het casten is er het een en ander fout gegaan, want bij aankomst zijn je teammates in geen velden of wegen te bekennen. Ook je arsenaal aan wapens en de diverse rantsoenen zijn pleite. Je staat er dus weer eens alleen voor en je hebt geen idee wat te doen.

BEK OPEN

Tijdens Slate's quest kun je de diverse regio's van Adelpha onderzoeken. Al bij de eerste aanblik viel mijn bek open van verbazing. Ik dacht eerst dat ik naar een sci-fi videoclip zat te kijken.
Outcast belooft echt een verschrikkelijk mooi spel te worden. De regionen (The Forest, The Marshes, The Town, The Mountains en The Temples) zijn ongelofelijk sfeervol dankzij de sublieme graphics. Met onwaarschijnlijk fraaie licht-en echte 3D schaduweffecten is Outcast een lust voor het oog.
Elke 'wereld' kent zijn eigen flora en fauna. Planten, bomen en dieren zijn knap uitgewerkt en spelen in het spel een belangrijke rol. Iedere wereld kent ook zijn eigen typische muziek waarvoor men gebruikt heeft gemaakt van een 81-koppig orkest en een koor van 24 man. Zo zal de woestijn een Arabisch ondertoontje hebben, terwijl de avonturen in het woud door heroïsche klanken worden begeleid.

GAIA

Voor het spel is een speciale AI-engine ontwikkeld, GAIA. Dit houdt in dat de diverse personen en wezens zo realistisch mogelijk reageren op de handelingen die je Slate laat uitvoeren.
Ieder karakter is geprogrammeerd met een aantal basishandelingen, die hij/zij ongeacht jouw handelen, blijft uitvoeren. Als je met je pistool gaat lopen zwaaien, zullen bewoners van een stad wegrennen en deze actie 'opslaan'. Hierdoor zullen ze in een volgend gesprek minder aardig zijn of helemaal niet meer met je willen praten. Ook aan de lichaamstaal is veel aandacht besteed.
Het spel is inmiddels in een ver gevorderd stadium en zal rond september moeten uitkomen.

JAN



UITSLAG EGYPTE PRIJSVRAAG

Werkelijk honderden inzendingen hebben we ontvangen op de R&P Egypte-wedstrijd. Daarvoor hartelijk dank. Na een strenge selectie van de juiste antwoorden, hebben we (geblinddoekt) de volgende winnaars getrokken:

1e PRIJS (geheel verzorgd bezoek Euro Disney)
Marije van den Ham (Barneveld).

2e PRIJS (complete collectie R&P games 1997 en 1998)
Martijn Konings (Doetinchem).

3e PRIJS (het PC-spel Egypte)
Louis Gonzalez (Hilversum), Martijn Donker (Apeldoorn), Timo Rutten (Maastricht), Freek v.d. Eijnde (Oisterwijk) en Alan de Geus (Koog a/d/ Zaan).
De winnaars hebben inmiddels bericht gehad.
Gefeliciteerd!

ULTRA RACER 64

Eindelijk weer iets nieuws op controller-gebied.
Zo op het oog is de UltraRacer 64 een wat merkwaardig apparaatje, maar op het moment dat je 'm in de N64 plugt, zul je zien dat de besturing van je game er enorm op vooruit gaat.
De UltraRacer 64 is namelijk een handheld controller met een soort (analoog) mini-stuurwiel, tien programmeerbare vuurknoppen, button relocation (zelf bepalen welke functie bij welke knop hoort) en een controllerpack/rumblepack slot.
Het apparaat is compatibel met alle N64-games maar is vooral geschikt voor race- en schietspellen.
De adviesverkoopprijs bedraagt ƒ 99,- (Bfr. 1850). Naast een uitvoering voor de N64, zal de UltraRacer ook beschikbaar zijn in uitvoeringen voor PSX en PC.

Meer info: Electronics Nederland, Amsterdam, telefoon 020-5854913.



onbeperkt wortels eten met

JAZZ JACKRABBIT

Goed voor je ogen, wordt er wel eens geroepen. Lekker gezond en toch niet duur, schreeuwt de groenteboer op de markt. Kom jongen, schep nog eens op, zeurt je moeder. Kortom, wat is er mooier dan een leven vol wortels?

JAZZ IN ACTIE

Fan van Jazz Jackrabbit? Liefhebber van De Wortel? Grijp dan nu je kans, want met een mooie tekening van Jazz Jackrabbit (zie de preview van Jackrabbit 2 in de Power Unlimited van maart) maak je kans op een jaar lang gratis wortels (een hele kilo per week). Teken of schilder Jazz in actie en stuur 'm voor 15 juni op naar:

Power 'Wortel' Unlimited
Postbus 9805
1006 AM
Amsterdam



Vergeet je naam, adres en telefoonnummer niet. Hoe mooier en origineler de tekening, des te meer kans maak je op een knabbelend jaar (en een dolgelukkige moeder, natuurlijk). Naast die gratis wortels doet distributeur Media Connection er ook nog een fraai JJRB2-jack bij. Als troostprijs geven we tien winterpenen weg, inclusief een Jazz Jackrabbit t-shirt. De uitslag wordt bekend gemaakt in het septembernummer. Alle tekeningen worden overigens eigendom van Power Unlimited. Wie weet sturen we ze daarna wel naar Greenpeace!

VIGILANTE 8

Wegpiraten, ijzervreters en road-dogs wees op uw hoede want zeer binnenkort zal het ultieme race & destruction spel V8 zijn weg vinden naar een PlayStation bij u in de buurt.

Vigilante 8 is een soort verbeterde variant van Twisted Metal, gegoten in een smakeloos jaren zeventig jasje. Lekker scheuren en schieten in een camper waar normaliter de familie Doorzon mee op vakantie gaat, terwijl op de achtergrond de Starsky & Hutch theme klinkt.
Ik heb alleen nog maar een bèta-versie onder ogen gehad maar die zag er al zo verpletterend uit dat ik niet meer kan wachten totdat ik de definitieve versie van Vigilante 8 in mijn vingers krijg.

BLINDE OLIFANT

Zoals het een goed racespel betaamt, vliegen er flink wat brokstukken om je oren en ook de schade die je aanricht aan het voertuig van je tegenstander of aan de locatie blijft ten alle tijden goed zichtbaar.
Het spel speelt zich af op verschillende, zeer tot de verbeelding sprekende, locaties waarin je alles maar dan ook echt alles aan gort kan schieten. Powerups en geheime wapens liggen op de vreemdste plaatsen verborgen (een chemisch toilet op een olieveld) dus gedraag je als een blinde olifant in een porseleinkast en verpletter alles.
KEES



de redactie

Langzamerhand komt het WK-voetbal steeds dichterbij. We vroegen de bondscoaches van PU wie zij tippen als de nieuwe wereldkampioen en hoe zij de kansen van het Nederlands elftal inschatten.



MARK B.
Het Amerikaanse team is natuurlijk mijn favoriet maar zolang je die bal niet in je handen mag pakken en ermee over de achterlijn kan rennen, zullen ze nooit kampioen worden. Ik ga zeker kijken naar VS-Iran dat wordt vuurwerk!



JAN
Doet IJsland mee? Niet? Dan tip ik Nederland. Als strategy kenner denk ik dat het team met het grootste tactische vermogen en de sterkste units de cup mee naar huis neemt. De Duitsers worden tweede omdat die het beste luisteren naar de bevelen van het commandocentrum.



NANCY
Sinds de film Allstars ben ik gegrepen door het voetbal. Als Hiddink Anthony Kamerling in de spits zet, geef ik ons een goeie kans.



SKATE
Ik heb al een stoeltje gereserveerd op het Museumplein. Topscorer van het toernooi wordt Pierre van Hooydonk die daarna wordt gekocht door NAC en de mannen van Breedjeda landskampioen maakt.



ED
Frankrijk en Brazilië zijn de teams waar het om draait. Brazilië heeft de beste spitsen en eindelijk ook een uitstekende keeper. Frankrijk heeft het beste middenveld en het thuisvoordeel. En let op Nigeria die halen zeker de halve finale met Kanu in topvorm.



J.J.
Brazilië valt af want het WK wordt praktisch altijd gewonnen door een ploeg uit het werelddeel waar het toernooi wordt gehouden. Van alle Europese teams is Frankrijk de beste en ze spelen nog thuis ook. Pas de problèmes.



ANDREAS
Met zoveel goede elftallen zal de ploeg met de meeste mazzel wereldkampioen worden. En wie zwijnt er altijd op de belangrijke momenten...? Bitte sehr, danke schön!



KEES
Het Nederlandse team zal helaas het onderspit delven in deze gigantische beat'em up. Ik verwacht keiharde man tegen man gevechten met prachtige fatalaties van Italianen en Argentijnen. De enige die daar tegenop kan is Ronaldo, de man met de beste special moves.



BAS
Ik hou van ploegen die er de beuk ingooien. Die watjes van Nederland maken geen schijn van kans tegen de echte kerels uit Zuid-Amerika met hun tackles op borsthoogte. Argentinië wint de finale met een hele dope goal van de uit z'n as herrezen Maradonna.



RUBEN
Wij hebben de beste keeper van de wereld en een zeer ervaren ploeg zonder zwakke punten. En mocht het onverhoopt niet draaien, dan gooien we Overmars erin die de boel openbreekt. Ik heb m'n rubberbootje al opgeblazen voor de tocht door de Amsterdamse grachten.



THOMAS
Volgens mij zijn Nederlandse voetballers tegenwoordig meer bedreven in golfen en beleggen op de beurs. Zo'n toernooi wordt gewonnen door een ploeg die alleen maar aan voetbal denkt, die voetbal ademt, die voetbal is... Way to go Ronaldo!



BJØRN
Toevallig weet ik ontzettend veel van voetbal. Zo weet ik dus ook dat het thuisspelende Frankrijk enorm in het nadeel is omdat uit-gescoorde doelpunten dubbel tellen. Ik tip Jamaica als winnaar met Zuid-Korea als gevaarlijke outsider.

boekensteun

ONDER REDACTIE VAN J.J

Ja, je leest het goed. De PU heeft vanaf dit nummer een eigen boekenrubriek. Wees niet bang, we ga hier geen Wolkers of Reve recenseren. Deze bladzijde is voortaan gereserveerd voor de beste strategie-gidsen.

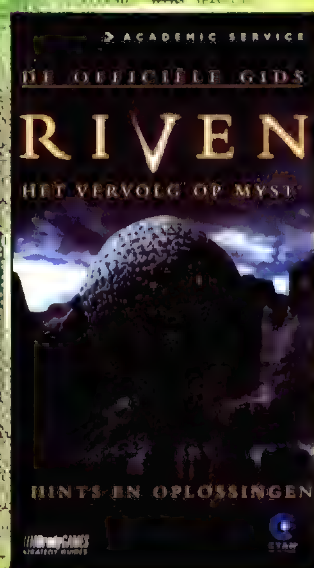
Strategie-gidsen kunnen het spelen een stuk relaxter maken. Als je in Riven of Myst vastzit, zoek je snel even wat tips op of bladert meteen naar de oplossing. Bij strategie-games als Warcraft of Red Alert leren de gidsen je de beste strategie om een vijand om zeep te helpen.
In de VS zijn strategie-gidsen absolute bestsellers. Van vrijwel elke toptitel verschijnt wel een gids. In Nederland komen steeds meer, al dan niet vertaalde, gidsen, uit. De hoogste tijd dus om er als gamesblad aandacht aan te gaan besteden. Voortaan weet je dus precies wanneer en voor welke titel je naar de games-shop moet sprinten. Bij de recensie van elke gids vermelden we het ISBN-nummer. Dit nummer heb je nodig als je het boek wilt bestellen.



Titel:	Riven, de officiële gids
Taal:	Nederlands
Auteur:	William H. Keith Jr en Nina Barton
Uitgever:	Academic Services
ISBN:	90-395-0900-X
Prijs:	ƒ 27.50

Dit handzame pocketgidsje kun je in je jaszak meenemen als je bij een vriend of vriendin Riven gaat spelen.

Net als bij het Rivenboek van Sybex worden de oplossingen van de tientallen puzzels in deze gids niet meteen verklapt. Symbolen geven aan hoeveel informatie er in een alinea wordt gegeven. In principe komt het er op neer dat de aanwijzingen steeds duidelijker worden en uiteindelijk de oplossing aangereikt wordt. Verder vind je in dit helder geschreven boekje de plattegronden van de vijf eilanden en een goede routebeschrijving. Hoogst opmerkelijk is het laatste hoofdstuk. Daar staat een erg interessante uiteenzetting over het bestaan van andere werelden. Echt voer voor de Riven-fanaten dus.



Titel:	Riven, het boek der openbaringen
Taal:	Nederlands
Auteur:	Lauree Danara
Uitgever:	Sybex
ISBN:	90-4190-220-1
Prijs:	ƒ 19.00

Dit boek wijst je voor een uiterst schappelijke prijsje de weg over de fascinerende eilanden van Riven.

In deel 1 van het boek krijg je bij elk level aanwijzingen die je helpen de puzzels op te lossen. Elke hint brengt je weer een stapje dichter bij de oplossing. Op deze manier kun je zelf bepalen in welke mate je je hersens wilt pijnigen. Mocht je er echt niet uitkomen dan ga je naar deel 2, daar staan de oplossingen van alle puzzels afgedrukt. De beide delen zijn strikt van elkaar gescheiden, zodat je de oplossing pas leest als je dat ook echt wilt. Het boek is werkelijk vergeven van de fraaie screenshots en dat verhoogt het leesplezier. Zeer interessant is appendix B, waar een aantal alternatieve routes door Riven wordt aangeboden, in het geval je het spel eens van een geheel andere kant wilt bekijken.



Titel:	Spelen met Command and Conquer, Red Alert
Taal:	Nederlands
Auteur:	Lee Buchanan en Steve M. Schafer
Uitgever:	Academic Service
ISBN:	90-395-0502-0
Prijs:	ƒ 35.00

Alles, maar dan ook echt alles wat je wilt weten over de bestseller Red Alert vind je in dit boek. De gevechtseenheden, formaties, de wapens, de structuur en de spelgegevens worden uitvoerig beschreven. Verder tref je een walkthrough voor elke missie aan en talloze overzichtelijke kaarten. Erg handig zijn de honderden tips die je kunt gebruiken om de beste strategie te bepalen. Mocht je tijdens het spelen technische problemen ondervinden, dan blader je door naar het hoofdstuk Troubleshooting. Het boek is in typische C&C stijl opgemaakt. Het vette cyberlettertype maakte het lezen voor mij niet echt tot een plezier. Een echte C&C-fan zal er zich, denk ik, minder aan storen.

Titel:	Myth, The Fallen Lords
Taal:	Engels
Auteur:	Bart Farkes
Uitgever:	Sybex
ISBN:	0-7821-2140-3
Prijs:	$19.99



De strategiegids 'Myth, The Fallen Lords' van de Amerikaanse games-journalist Bart Farkas is echt een klein meesterwerkje. Farkas kent werkelijk elk detail van de sensationele strategiegame Myth. Level voor level legt hij in eenvoudig Engels uit hoe je de missies tot een goed einde brengt.

Tientallen mappen en screenshots bieden goed vergelijkingsmateriaal met de actie op het beeldscherm. Een hoofdstuk is geheel gewijd aan het spelen van Myth via een Netwerk en dat is handig, want het tot stand brengen van een verbinding is meestal niet eenvoudig.
Erg leuk vond ik het laatste hoofdstuk waarin beschreven wordt hoe Myth gemaakt is.

power unlimited's

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Robotron 64 (april)	9,3
Wetrix (april)	9,3
Fighters Destiny (maart)	8,8
Mace (februari)	8,4
San Francisco Rush (februari)	8,4
Yoshi's Story (maart)	8,3
Duke Nukem 3D (februari)	8,1
WCW vs NWO (februari)	8,0

SATURN

Quake (februari)	8,7

PLAYSTATION

Gran Turismo (april)	9,5
Cardinal Syn (april)	9,3
Actua Soccer 2 (maart)	8,9
One (maart)	8,5
Rock 'n Roll Racing 2 (februari)	8,5
Kula World (april)	8,4
Diablo (april)	8,3
Ghost In The Shell (februari)	8,3
Reboot (april)	8,2
Powerboat Racing (april)	8,1

PC CD-ROM

Oddworld (maart)	9,7
Fall Out (februari)	9,3
NBA Action 98 (april)	9,3
Quake 2 (februari)	9,2
Battlezone (april)	9,1
Jazz Jackrabbit 2 (maart)	9,1
Ultimate Race Pro (februari)	9,1
Redline Racer (april)	9,0
Test Drive 4 (februari)	9,0
Wing Commander Prophecy (februari)	9,0
Dark Omen (april)	8,9
Pinball Addiction (april)	8,8
Monthy Python M.O.L. (april)	8,8
MAX 2 (februari)	8,8
Die By The Sword (maart)	8,8
Black Dahlia (april)	8,7
Virtual Pool 2 (maart)	8,7
Red Baron 2 (maart)	8,7
Tender Loving Care (maart)	8,7
Lords Of Magic (maart)	8,6
Combat Chess (maart)	8,6
TOCA Touring Car (maart)	8,6
Balls Of Steel (maart)	8,6
Actua Soccer 2 (maart)	8,6
Starcraft (maart)	8,5
Pilgrim (februari)	8,5
Of Light And Darkness (maart)	8,5
LED Wars (maart)	8,4
Pro Pilot (maart)	8,4
Cart Precision Racing (februari)	8,4
Sign Of The Sun (februari)	8,3
F15 (april)	8,2
Longbow 2 (maart)	8,2
Heavy Gear (maart)	8,2
Project Paradise (maart)	8,1
Egypte (februari)	8,1
MK Trilogy (februari)	8,1
Soda Off Road Racing (februari)	8,1
Armor Command (april)	8,0
Powerboat Racing (april)	8,0
World Football 98 (februari)	8,0
Need For Speed II SE (februari)	8,0
Magic The Gathering S.O.T.A (april)	8,0

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere budget-titels tegenkomen. Het zwarte cijfer is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 kwam.

NINTENDO POWER TOP 10

1	2	GoldenEye 007 (N64)
2	–	Snowboard Kids (N64)
3	–	WCW vs. NWO: World Tour (N64)
4	1	Diddy Kong Racing (N64)
5	4	FIFA 98, R.T.W.C. (N64)
6	7	Mario Kart 64 (N64)
7	–	Tetrisphere (N64)
8	–	Fighters Destiny (N64)
9	10	Lylat Wars (N64)
10	–	MK Mythologies

PC POWER TOP 10

1	1	Tomb Raider 2
2	6	Riven
3	2	FIFA 98, R.T.W.C.
4	–	Carmageddon Max Pack
5	8	Red Alert
6	5	Championship Manager
7	–	NHL Hockey 98
8	4	Blade Runner
9	–	Monkey Island 3
10	3	Quake 2

PLAYSTATION POWER TOP 10

1	2	FIFA 98, R.T.W.C.
2	1	Tomb Raider 2
3	–	Die Hard Trilogy (Platinum)
4	–	NHL Hockey 98
5	–	Riven
6	–	Destruction Derby 2 (Platinum)
7	8	Nagano Winter Olympics
8	3	Crash Bandicoot 2
9	–	Bushido Blade
10	–	WipeOut 2097 (Platinum)

Screenshots

SPAWN

Mark A.Z. Dippé was de special effects supervisor bij films als Jurassic Park, The Mask en de onovertroffen Terminator II. Sinds kort is hij ook regisseur, met als eerste wapenfeit op zijn naam, de verfilming van Spawn. Tragic comic character wordt live action movie hero.







DEAL MET DE DUIVEL

Spawn The Movie vertelt het verhaal van Al Simmons. Hij is in dienst bij een geheime overheids-agency waar hij de taak van eenmansleger heeft en onder andere terroristen onschadelijk maakt. Simmons heeft het een beetje gehad met z'n baan en wil een rustiger leven gaan leiden met z'n vrouw. Tijdens z'n laatste opdracht wordt hij echter vermoord door z'n corrupte baas Jason Wynn.
Omdat hij z'n vrouw Wanda zo graag nog eens wil zien, maakt Simmons een deal met de duivel; in ruil voor een laatste ontmoeting met Wanda zal hij het Leger van de Hel leiden naar de totale vernietiging van de mens. Simmons wordt vijf

Sounds

Er waart een spook over het Web dat voor heel wat commotie zorgt.

Het spook heet mp3. Dit is een afkorting van MPEG 1 layer 3 en is een manier om muziek-files op een computer op te slaan op zo'n manier dat de file vrij klein is, maar dat de muziek bijna perfect klinkt. Muziek neemt normaal gesproken erg veel ruimte in beslag en het mp3-proces heeft dan ook voor een ware revolutie gezorgd. Zoals dat gaat bij revolutionaire ontwikkelingen zijn er evenveel voor- als tegenstanders. De tegenstanders denken dat het mp3-proces in combinatie met internet het illegaal kopiëren van CD's in de hand gaat werken (wat gezien de prijs van nieuwe CD's natuurlijk niet zo'n gekke gedachte is). De voorstanders, en daar zitten ook muzikanten tussen, denken dat het vrij verspreiden van muziek goede publiciteit is en de rol van platenmaatschappijen overbodig kan maken. Geld verdienen kunnen bands met optredens en merchandise en er zijn natuurlijk altijd mensen die wel een CD willen kopen. Dus waarom moeilijk doen over iets dat als het verboden wordt toch wel blijft bestaan, maar dan illegaal?
Terwijl er over en weer wordt gebekvecht en er hele artikelen op het Web verschijnen waarin men tegenstanders van de eigen mening probeert te overtuigen, gaan de mp3 ontwikkelingen ondertussen rustig door. Over een tijdje kunnen we de mp-man verwachten: een soort walkman waarmee je via een oplaadbare geluidskaart je zelf gedownloade muziekfiles kunt afspelen. Lees en leer verder op www.mp3.com.



Animated Spawn

Het Spawn The Movie-verhaal komt half mei ook als anderhalf uur durende animatie op video uit, onder de naam Todd McFarlane's Spawn. De videoband moet een kleine 40 gulden gaan kosten, maar kan ook gehuurd worden.
Voordeel boven de live-action versie die in de bioscoop komt, is dat de animaties door McFarlane zelf zijn gemaakt. Misschien dat daarom de aanbevolen leeftijd zestien jaar en ouder is(?).



THE MOVIE

jaar later op aarde teruggesmeten en krijgt daar regelmatig bezoek van Cogliostro en van de Clown. De eerste probeert Simmons ervan te overtuigen dat de deal die hij gemaakt heeft hem alleen maar ellende kan brengen. De Clown moet hem aan z'n deal houden en vertelt Simmons dat z'n nieuwe naam Spawn is en dat hij naast die naam ook nog wat extra krachten heeft gekregen. Het enige dat Simmons/ Spawn ondertussen wil, is Wanda zien en wraak nemen op z'n ex-baas Jason Wynn.



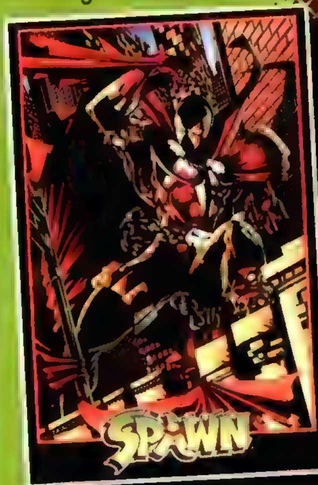


GELUKT?

Dat is in het kort het verhaal van Spawn The Movie, maar waar het bij de verfilming van een comic natuurlijk echt om gaat, is of het er allemaal uitziet als een poppenkast of dat de sfeer van de comic op het filmdoek overkomt.
Dippé had wat dat betreft geen moeilijkere comic uit kunnen zoeken. Dat wist hij zelf waarschijnlijk ook, want er hebben niet minder dan 21 FX bedrijven aan de film meegewerkt, waarvan Industrial Light & Magic de belangrijkste is. En? is het gelukt? Wel, de duivel en z'n hel zijn niet erg angstaanjagend geworden. Dat is jammer en een beetje slordig maar niet het belangrijkste. De omgeving waar Spawn zich terugtrekt (want de beschaafde wereld kotst hem uit) ziet er al stukken beter uit.
Het belangrijkste; hoe Spawn en z'n eeuwige tegenstander uit hun transformatie van papier naar filmdoek zijn gekomen, is gelukkig het best gelukt. Spawn is donker, gekweld, wraakbelust en weet z'n lot te dragen, maar 'life is cruel and the good guys don't always win', dus Clown steelt de show. Zijn outfit, opmerkingen en metamorfose maken hem zonder twijfel de ziekste grappenmaker sinds Pennywise.
Vanaf 23 april in de bioscoop

Spawn prijzen

We hebben wat Spawn-stuff gekregen en willen dat graag aan jullie geven maar dan moeten we natuurlijk wel weten of jullie echte Spawn-fans zijn. De eerste vijf inzenders met het goede antwoord op onderstaande vraag, krijgen een Spawn-shirt en de soundtrack van de film toegestuurd. Als goede tweede hebben we Spawn-caps en er is zelfs een troostprijs; de originele filmposter.



De vraag is: Als Al Simmons na zijn dood voor het eerst Wanda opzoekt, blijkt dat er een feestje aan de gang is in de tuin. Wat voor feestje is dit en voor wie?
Antwoorden naar Power Unlimited, Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam, vergeet je naam en adres niet.

Shorts

RTL4 zendt op 23 april de Edison Music Awards-uitreiking uit. Het publiek kan meedoen door een nog bekend te maken telefoonnummer te bellen en een voorkeurstem uit te brengen voor de Beste Nederlandse Artiest/Groep van het Jaar of de Beste Single van het Jaar. Gekozen kan o.a. worden uit: Anouk, De Kast, Puff Daddy, No Doubt, Skik en Paul de Leeuw. En alleen al om te zorgen dat Elton John's Candle In The Wind geen prijs krijgt, is het goed om te bellen! Stel je voor dat hij anders nog meer van die nummers gaat maken.





Op 17 maart werd er geschiedenis geschreven op internet. Op die datum zond www.videosport.com namelijk de eerste webcast van een internationale voetbalwedstrijd uit: Spartak Moskou-Ajax. Beetje lullig voor de Amsterdammers dat het niet hun sterkste wedstrijd was, maar het goede nieuws is dat ze bij videosport van plan zijn vaker wedstrijden uit te zenden. Naast voetbal doen ze ook aan andere sporten. Kijk voor de volgende webcast bij www.videosport.com

Een aantal Stephen King klassiekers wordt opnieuw uitgebracht op koop- en huurvideo. Naast de overbekende The Shining en Carrie, zit daar ook de Poltergeist-serie bij, Tommyknockers, It en The Stand. Afhankelijk van de lengte (The Stand bijvoorbeeld, bestaat uit twee banden) kosten de films tussen de ƒ 24,95 en ƒ 49,95.

RESIDE[NT EVIL 2]

Na jullie in de afgelopen maanden flink lekker gemaakt te hebben, is hier dan eindelijk een ... tellende review van een van de vetste titels van het jaar. Nee, wat zeg ik: aller tijden!



CRÈME DE LA CRÈME

Lieve lezertjes, jullie hoeven niet langer meer te wachten. De opvolger van de inmiddels legendarische survival horrorgame ligt inmiddels in de winkels. En net als ik vragen jullie je natuurlijk ook af of dit tweede deel net zo wreed, zoniet wreder is.
Wel, ik kan jullie alvast geruststellen. Resident Evil 2 is de crème de la gamecrème en heeft in ieder geval mijn stoutste verwachtingen overtroffen. Een spel dat mij dagen en nachten achter elkaar van het begin tot het uiterst bittere eind aan de beeldbuis gekluisterd hield, is naar mijn mening bij voorbaat al een classic.

HET LICHT KAN WEER UIT

Dit keer wordt zo'n beetje heel Raccoon City geteisterd door allerlei bloeddorstige zombies en vele andere creeps (waarover ik je later wat meer zal vertellen).
Twee personen, Leon S. Kennedy en Claire Redfield, zijn ten tijde van dit demonische tafereel om verschillende redenen in de stad aangekomen. Leon omdat het zijn eerste dag is als agent bij de Raccoon Police en Claire omdat zij op zoek is naar haar broer Chris, een S.T.A.R.S. agent (en tevens hoofdrolspeler uit deel 1) die ergens in de city zou moeten rondhangen.
Beiden hadden zich hun aankomst waarschijnlijk heel anders voorgesteld, want vanaf het moment dat ze ook maar een voet op Raccooner bodem gezet hebben, begint het gelazer al.
De hieraan gekoppelde FMV openingssequence is werkelijk om van te smullen (check de flitsende achtervolging met de truck maar eens) en daarbij komt dat je je ogenblikkelijk in de juiste stemming weet te krijgen alvorens je met een van de twee hoofdrolspelers aan de meest gruwelijke missie aller tijden begint.

POWER TIP

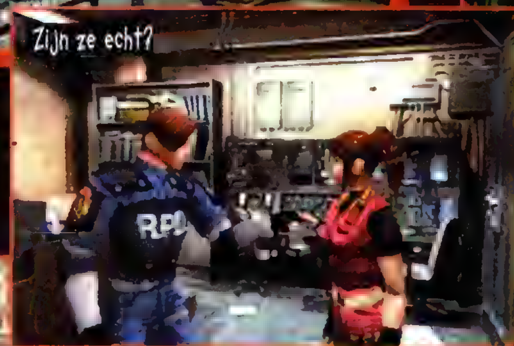
Om beneden de stroomvoorziening op peil te brengen zonder de boel te laten ontploffen, schuif je de knoppen als volgt: up, up, down, down, up. Je komt nu precies op 80 terecht, de grens dus.

TOTALE CHAOS

Zoals gezegd begint de actie op straat, waar een totale chaos heerst. Er staat van alles in de fik, terwijl horden ondoden achter je reet aanzitten. Het is zaak om zo snel mogelijk naar het politiebureau te gaan en vervolgens tot de conclusie te komen dat het in de frisse buitenlucht niet eens zo slecht toeven was.
De totale oppervlakte van het politiebureau is vele malen groter dan die van de lokatie waarin RE1 zich afspeelde. Daarnaast speelt een groot deel van de game zich af in


Tot hier en niet verder!


Leon, waar is je richtingsgevoel?

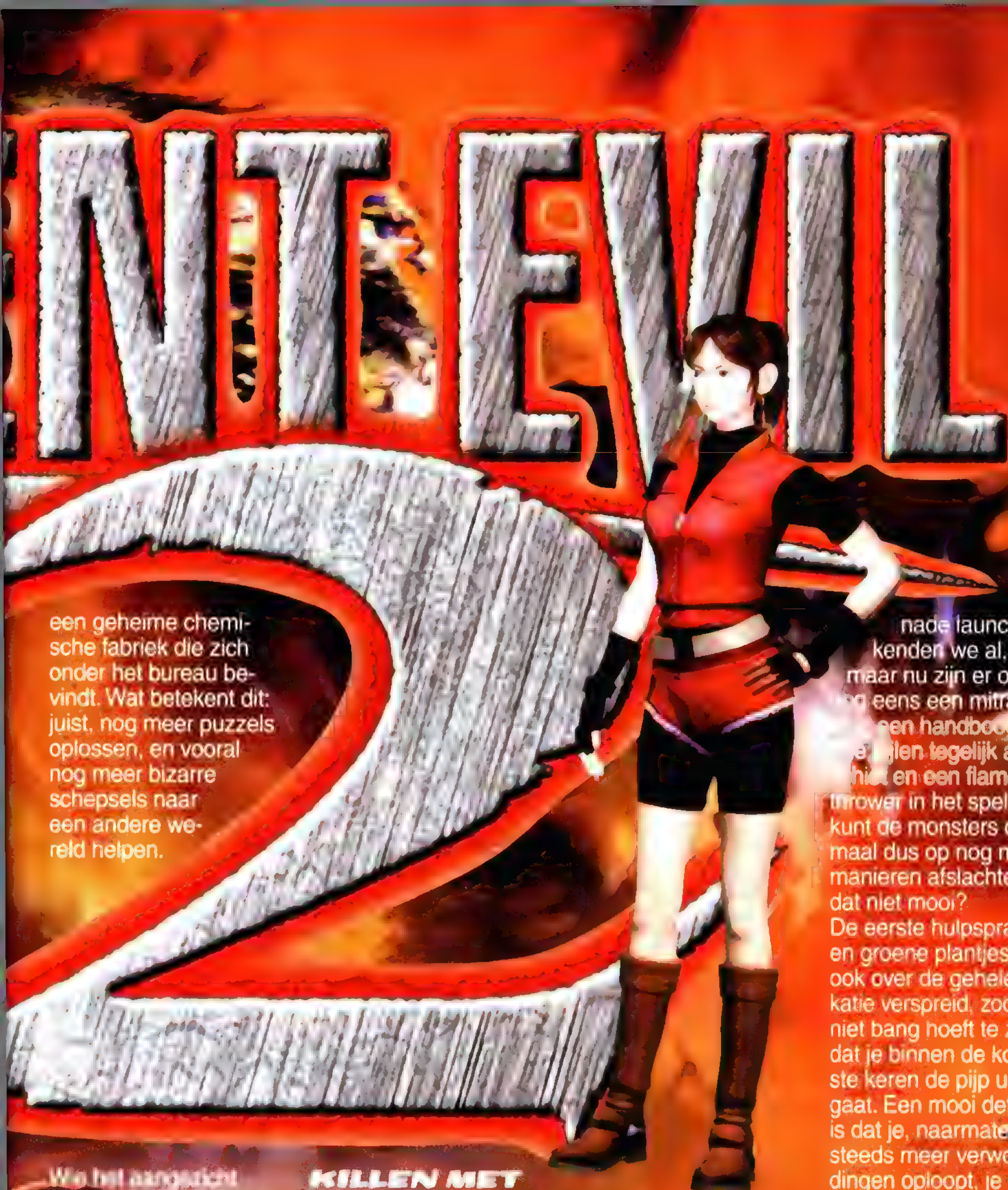

Zijn ze echt?


Zeg, jullie avondeten ligt op de grond hoor.


oké, who's next?

Die linkse zombie is een schijterd.


Laat maar ratelen dat machinegeweer.



een geheime chemische fabriek die zich onder het bureau bevindt. Wat betekent dit: juist, nog meer puzzels oplossen, en vooral nog meer bizarre schepsels naar een andere wereld helpen.

Wie het aangezicht van de zo[...] in het begin al nie[...] verdragen, [...] een fijne t[...] ga[...] za[...] wend[...] gantisch[...] monsters [...] mens doo[...] gingen, ma[...] op vier klauwen voortbewegen en beschikken over een meterslange tong, zijn slechts een kleine greep uit de grote duivelse doos.

KILLEN MET EEN REDEN

[...] gebeurt [...] zonder [...] lang- [...] als [...] achter [...] gaande [...] Raccoon City. Het [...] is dat het plot van Leon anders verloopt dan dat van Claire.

Gelukkig zijn er [...] nu weer een hoop wapens te vinden. Het pistool, de shotgun, de magnum en de grenade launcher kenden we al, maar nu zijn er ook nog eens een mitrail[...] een handboog [...] pijlen tegelijk af[...] en een flamethrower in het spel. Je kunt de monsters ditmaal dus op nog meer manieren afslachten, is dat niet mooi?

De eerste hulpsprays en groene plantjes zijn ook over de gehele lokatie verspreid, zodat je niet bang hoeft te zijn dat je binnen de kortste keren de pijp uitgaat. Een mooi detail is dat je, naarmate je steeds meer verwondingen oploopt, je ook steeds meer gaat strompelen. Dit levert een absolute bijdrage aan het veel realistischer [...] geheel, als je [...] lijkt met het vorige deel. Voeg daarbij de nog scherpere en vele malen beter uitziende graphics en lichaamsbewegingen van de characters en je wordt helemaal in de gelegenheid gesteld om je in de gekozen personages in te leven.

STOERE PRAATJES

RE2 kent nog veel meer verbeteringen ten opzichte van deel 1. De voorgere[...] graphics van [...] ogen net als de characters nog [...] er en zijn daarmee een lust voor het oog (let maar eens op de details, zo[...] als de bloedspetters op de muren).

Later in het spel [...] je in contact met een aantal ander mensen die je zelfs enige tijd zult moeten besturen om verder te kunnen komen in het verhaal. Leon ontmoet een mysterieuze dame, genaamd Ada Wong, terwijl Claire te maken krijgt met het kleine meisje Sherry, de dochter van de man die in het laboratorium de leiding heeft over het nieuwste project van de geheime organisatie Umbrella.

De afwisseling tussen de actie en de dialoogsequences is zeer welkom en zorgt ervoor dat je steeds dieper in het bizarre verhaal verdwijnt tot je, net als ik, helemaal een bent met het geheel.

Denk niet dat als je de game hebt uitgespeeld, je stoere praatjes bij je maatjes kunt ophangen want met deze dubbel-CD zul je niet twee maar vier missies moeten uitspelen. En met de wetenschap dat de acties uit je eerste missie invloed hebben op de volgende (die je tevens het ware verhaal vertelt, met een compleet ander eind), zou ik er maar voor zorgen dat je van het begin tot het eind uiterst geconcentreerd bezig bent met deze game.

Maar [...] zult [...] om je [...] vast te houden [...] gezien de constant[...] en de begeleidende soundtrack (die niet zou misstaan in een top class horrorfilm) je vanaf de eerste seconde bij de les houden.

POWER TIP

Als de krokodil achter je aankomt, trek dan de gasfles van de muur. Wacht tot kroko 'm inslikt en begin als een bezetene op zijn kop te schieten.

RAPPORT

graphics	9^8
geluid	9^9
originaliteit	9^7
speelbaarheid	9^8

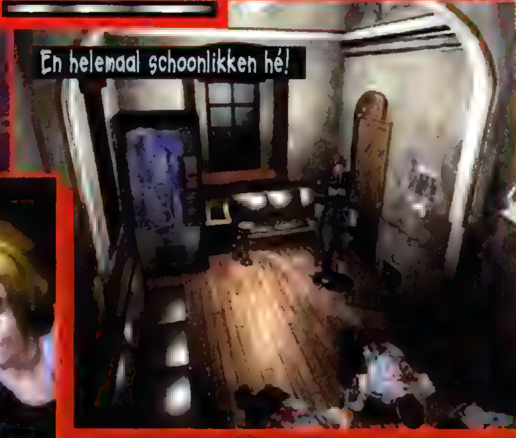
- Groter dan deel 1
- Huiveringwekkender dan deel 1
- Mooier dan deel 1
- Horror van de bovenste plank

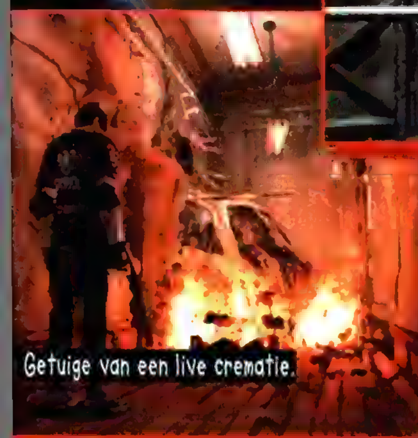
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 3000
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atell Soft
Tel.030-2416016
Verkrijgbaar bij: Games R Fun
Tel: 030-2369323

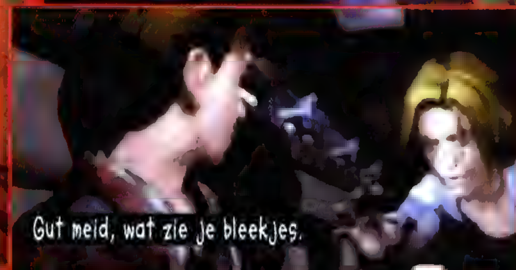


Resident Evil 2 is mijns inziens het wreedste spel ooit. De combinatie van speuren en moorden leidt tot een absolute climax. Geen 10, want ik verwacht stiekem toch nog een deel 3 in de nabije toekomst.
SKATE









Dune 2, de moeder van het [illegible] strategy genre, is terug. [illegible] modern jasje en met drie [illegible] Dune 2000.

DU
2 0


En ik duld geen tegenspraak, stelletje zandhazen!

HEDEN & VERLEDEN

Retro is in, dus alles wat oud is, mag weer. Foute lavalampen zijn hip, disco kan zonder gene de hele dag gedraaid worden en Cheers wordt voor de 10e keer herhaald op televisie.
Heden en verleden smelten samen en zo ook in de computerbiz. Westwood staat namelijk op het punt om een van de meest baanbrekende, innovatieve spellen uit de geschiedenis opnieuw uit te brengen. Maar dan wel met een up to date interface, nieuwe graphics en opgekrikte gameplay. Dune 2000 is de naam.

SIMPEL

Iedereen die Dune 2 gespeeld heeft, weet waar ik het over heb. Dune 2 was de blauwdruk voor wat later C&C, Warwind, Total Annihilation, KKND en weet ik wat nog meer zou gaan heten. Dune 2 smolt SimCity bouwelementen samen met real-time oorlog en een nieuw genre was geboren: real-time strategy.
Het principe van Dune 2 was simpel: drie rassen, de Atreides, de Ordos en de Harkonnen, vochten een strijd uit om de planeet Dune en diens meest waardevolle grondstof: Spice. Verspreid in gelimiteerde hoeveelheid over de hele planeet, stond het bezit van Spice gelijk aan rijkdom en macht.
Een simpel maar doeltreffend concept wat uit zou groeien tot een spel dat wereldwijd enorme populariteit genoot. De rest is bekend. Na (vermomde opvolger) C&C, was het hek van de dam en als één schaap over diezelfde dam is volgen er meer, want waarom de kip met de gouden eieren slachten? Om maar eens een paar 'oud-hollandsche' gezegden uit de kast te halen.

ATREIDES

De makers van Dune 2 hebben bewust niet veel aan het origineel willen veranderen, en dat is maar goed ook. Nog steeds kies je aan het begin uit een van de drie rassen. Het huis van Atreides staat bekend als nobel en diplomatiek. Door de eeuwen heen heeft dit volk zich altijd staande gehouden door middel van wetenschap, diplomatie en handel. Niet uit op geweld, hebben de Atreides zich toch van wapens voorzien om tegenaanvallen af te slaan. De strategie om problemen zonder geweld op te lossen, zal in Dune 2000 echter niet meer werken.
Sterke wapens: de Sonic Tank en een verbond met een groepje onafhankelijke en zeer sterke rebellen, The Freemen.


Een tegenaanval van de Atreides. Keiharde actie is nu een must.

ORDOS

Het huis van Ordos is ontstaan uit een groep zeer rijke families. Ze staan vooral bekend om hun listigheid en bedrog. Ze zijn meesters in spionage en terrorisme en dat maakt de Ordos een huis om rekening mee te houden.
Sterke wapens: Ordos Raider Trike; de snelste unit die er is, echter zwak in armour, Ordos saboteur; kan iedere unit of gebouw vernietigen, tevens zwak in armour en de zeer listige Deviator; een tank die een 'side-changing' gas verspreid waardoor vijandelijke troepen als gehersenspoeld de kant van de Ordos zullen kiezen.


Zwaar op de maag?
Deze Sandworm slikt in een hap een tank door.

HARKONNEN

Het meest brute en gewelddadige Huis uit de


Lange afstandsraketten zijn snel en doelgericht.


Via videoschermen komen de grijnzende briefings binnen.


Strategisch overleg in de tent van de commandant.

NE
0 0



Hier komt niemand ongezien naar binnen!



geschiedenis van Dune zijn de Harkonnen. Status wordt niet afgedwongen maar genomen. Wanneer een Harkonnen zijn superieur vermoordt, neemt hij diens positie over. Dit wordt direct door de overigen geaccepteerd. Harkonnen zullen nooit vluchten, maar vechten zich liever dood.

Sterke wapens: Death Hand; een lange-afstand wapen waarvan alleen de Harkonnen de technologie kennen. Niet erg precies maar wel erg effectief. Daarnaast is er de Devistator; een tank die dubbele plasmabeams afvuurt. Overigens een zeer trage unit, maar wanneer de Devistator zelf explodeert, zullen omringde grondtroepen direct sterven.

SPICY

De meeste elementen die Dune 2 zo verslavend en spannend maakten, zijn gebleven. Zo is er nog steeds de Sandworm die iedere unit, die niet op een harde ondergrond staat, kan opslokken.

De Sandworm begeeft zich vooral in de buurt van Spice velden, dus het harvesten van Spice is een stuk gevaarlijker. Zo kun je het ene moment vier of vijf Harvesters rustig aan het werk zien, en het volgende moment worden er twee opgeslokt en dien je als een gek nieuwe Harvesters te bouwen om je Spice-winning op peil te houden.

Ook de rol van grondunits blijft, in tegenstelling tot andere games, zeer belangrijk. Ze zijn niet zo makkelijk te raken en zullen ook niet na een of twee schoten van een tank het loodje leggen. Goed georganiseerde groundunits zijn net zo gevaarlijk als een paar tanks.

Ook gebleven is de Carryall; het snelle, vliegende voertuig dat iedere unit kan oppikken en razendsnel ergens anders op de kaart kan plaatsen. De Carryall zal vooral bij multiplayer een welkome unit zijn.

BETER

Verbeterd is de interface. Geloof het of niet, maar in Dune 2 kon je niet zeven units tegelijkertijd aanklikken en vervolgens ergens naar toe slepen. Nu is dat wel het geval, en is de interface gewoon zo simpel als wat.

Grafisch is er ook flink wat werk verzet. De units, de gebouwen en de omgevingen zien er allemaal zeer mooi uit. Schaduwen, reliëf, explosies; alles is uitgewerkt om tegemoet te komen aan de huidige gamesstandaard.

Wat speltechnisch gebleven is, is het bouwen van zogenaamde 'slabs'. Deze tegels dienden als stevige ondergrond voor een te exploiteren gebouw, dat hierdoor minder snel te vernietigen was. Voorheen kon je maar een tegel per keer bouwen, nu gaat dat met zes slabs tegelijk. Een stuk sneller en efficiënter dus.

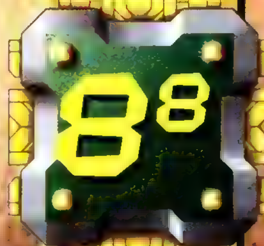
Ook de gameplay is afwisselender. Waren in Dune 2 alle missies van het kaliber 'bouw een basis en vernietig die van de tegenstander, voordat hij hetzelfde doet'; in Dune 2000 zijn er ook zogenaamde side-missions. Als je bijvoorbeeld de Atreides kiest, zul je in een missie de Freemen moeten escorteren. Iedere campaign (de Atreides, de Ordos of de Harkonnen) kent negen missies met één variant per missie, in totaal zijn er dus 54 missies te spelen.

RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	8⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	10

- ▲ Nostalgie van de bovenste plank
- ▲ Multiplayer
- ▲ Sandworms
- ▼ Stemmen van units zijn letterlijk die van C&C

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler. Windows 95.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Voor iedereen die strategische wargames pas een paar jaar speelt, is Dune 2000 verplichte kost. Gamers die al wat langer meegaan, laat Dune 2000 snotteren van sentiment én speelplezier. Haal de tissues maar vast te voorschijn.

JAN



Kies een ras: de Atreides, de Ordos of de Harkonnen.

POWER TIP

[illegible]



Een Harvester aan het werk.

Dune, de planeet waar het allemaal om draait.

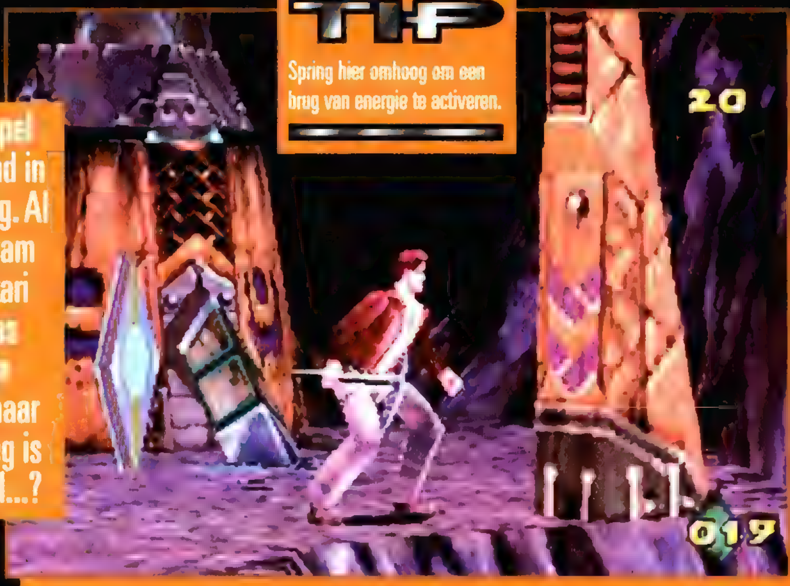


Die heeft zijn luchthavenbelasting niet betaald.

PIT

BEYOND

Pitfall is weer zo'n spel dat zijn oorsprong vond in de vroege jaren tachtig. Al in 1982 namelijk kwam het spel uit op de Atari 2600. In die tijd was Pitfall een van mijn populairste games, maar of deze facelift genoeg is voor een ware revival...?



POWER TIP
Spring hier omhoog om een brug van energie te activeren.

KROKO-FOOD

Pitfall 3D heeft een nieuwe hoofdrolspeler, genaamd Pitfall Harry jr. Veel fantasie hadden ze daar niet voor nodig want de originele ster van de serie heette Pitfall Harry. Nu dus met de toevoeging sr. Vader Harry speelde de hoofdrol in de originele Pitfall en in het vervolg Pitfall II. In 1987 kwam hij voor het laatst in actie, met Pitfall: Lost Caverns (1987).
Harry jr. is al net zo'n avonturier als zijn vader. Beiden houden ze van rondzwerven in vreemde en oude culturen. Het gaat ze niet zo zeer om het zoeken naar goud of andere schatten maar meer om de kick van het gevaar.
De jonge Harry werd geboren in een losgeslagen mijnwagentje en zijn moeder overleed bij de bevalling. Zijn vader was dus zo'n beetje verantwoordelijk voor de opvoeding maar het enige dat hij zijn zoon ooit heeft bijgebracht was: 'goed uit je ogen kijken anders word je krokodillenvoer'.
Na zijn jeugd te hebben doorgebracht met rotsbeklimmen, lianen slingeren, over afgronden springen en lessen volgen in kunst, natuurkunde, scheikunde, muziek en vreemde talen vond Harry het tijd om op eigen benen verder te gaan.
Het resultaat daarvan kan je zien in Pitfall: The Mayan Adventure (1995). In dat avontuur nam Harry jr. zijn gevolg mee naar de jungle van Zuid Amerika, waar zijn vader gevangen was genomen door de duivelse vechtgeest Zakelua. Toen was het hem gelukt om zijn vader te redden maar deze keer wacht hem een nog groter avontuur: het mysterie dat achter de jungle ligt.

BABE REDDEN

Tijdens het bergbeklimmen in Oaxaca, Mexico vond Harry een grot die wel geschikt leek om even een tukje te doen. Toen hij verder de grot in ging, zag hij een prachtige blauwe kristal die geheimzinnig gloeide. Nieuwsgierig ging hij meteen op onderzoek uit.
Plots veranderde het kristal in een tunnel van licht en hij werd naar binnen gezogen. Toen hij weer bij zijn positieven kwam, merkte Harry dat hij in een vreemde wereld terecht was gekomen. Het bleek de plek te zijn waar de oude Moku samenleving ooit bloeide.
Het was een vreemde wereld, met planten en dieren die Harry nog nooit had gezien. De omgeving was bizar en gevaarlijk, want overal huisden beesten en machines die het op hem hadden gemunt. De oorzaak hiervan bleek te liggen bij een duivelse keizerin die ook nog eens een lekkere babe had ontvoerd. Genoeg voer voor een avontuur vond Harry en hij ging met zijn pikhouweel op pad om de babe te redden en de keizerin van haar troon te werpen.



LEKKER DOUCHEN

Als je begint heeft Harry niet meer dan een pikhouweel tot zijn beschikking. Zoals de meeste games-helden heeft hij wel een paar levens en een flinke portie zelfvertrouwen en daar moet je het dan maar mee zien te doen.
Een soort strip die tijdens het laden van een level in beeld is, vertelt je wat je in dat level moet doen. In het geval van het eerste level zijn de instructies dat je door de jungle moet lopen, de gevaren dient te ontwijken en in het noorden een oude stad moet opzoeken. Daar vind je weer zo'n energie-tunnel die je naar het volgende level brengt.
De gevaren in het eerste level vallen wel mee. In principe leer je gewoon hoe met Harry om te gaan. De basisprincipes als springen, liaanslingeren en vechten komen op een vrij simpele manier aan de orde. Ook leer je dat je kristallen kunt sparen. Met deze kristallen kun je in een soort douche van energie je energiebalk weer opvullen. Daarbij moet je wel in je achterhoofd houden dat het energie-douchen kristallen kost en de kristallen die je overhoudt leveren aan het einde van elk level punten op. Voor elke duizend punten krijg je namelijk een extra leven. Wees dus spaarzaam met de douches. Behalve met de kristallen verdien je ook punten met gevonden goudstaven (500 per stuk!) en met het verslaan van vijanden. Als het goed is heb je aan het einde van level 1 dan ook meer levens dan waarmee je begon.





HAKKEN EN MESSEN

In het tweede level kreeg ik het Pitfall-gevoel helemaal terug. Het doel is om vier magische sleutels te vinden die een kooi openen midden in een oude tempel. In die kooi zit de energie-tunnel die je naar level drie brengt.

FALL 3D-





Pitfall 3D heeft prachtige decors.





POWER TIP



Dat doet de deur dicht.

RAPPORT

graphics	9[6]
geluid	9[6]
originaliteit	9[0]
speelbaarheid	10

- Veel gevarieerde levels
- Humor van Harry
- Goed geanimeerd
- Prachtige ambiance

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

9[6]

Pitfall 3D - Beyond

maal wordt opgeslokt in het spel.

THE JUNGLE

De sleutels liggen natuurlijk overal verborgen en de weg er naar toe is prachtig. Op de zwevende platforms zie je dat de 3D toevoeging heel veel goeds heeft gedaan voor het spel. Je krijgt bijna hoogtevrees als Harry nog maar net op een platform kan springen dat honderd meter boven de grond zweeft. Ook de belichting in het hele spel is prachtig. De kristallen verspreiden een blauw licht dat je ook op Harry ziet gereflecteerd als je er langs loopt en op de grond langs de paden staan vaak lampjes die, samen met de vuren die overal branden, een schitterende gloed geven. Harry krijgt het moeilijk deze keer want behalve het bespringen van bewegende platforms op grote hoogten moet hij langs zwevende haken slingeren, waarbij hij zijn pikhouweel gebruikt om in de haken te slaan. Soms draaien die haken met een rotvaart rond en heb je goede timing nodig om niet in de dodelijke diepten te storten. Niet alles speelt zich overigens op grote hoogte af, ook op de grond liggen gevaren op je te wachten. De bekende zwarte gaten die ook in de eerste Pitfall te zien waren, openen en sluiten onverwacht en er draaien gigantische messen in de rondte, op zoek naar de schenen van Harry. Het roestige kraken en piepen van deze installaties geven het geheel een lekkere morbide sfeer.

TRAPPELEN

In latere levels moet Harry energiebronnen activeren die dan weer bruggen vormen, of is het doel om schakelaars om te zetten die een deur openen. In principe zijn alle levels op die manier opgebouwd.

De camerahoeken die worden gekozen zijn perfect en intuïtief; je hebt altijd een goed overzicht.

De blauwe kristallen lekken soms een lichtgevende vloeistof. Als je boven die plassen bent, verliest Harry alle contact met de zwaartekracht en bungel je bijna hulpeloos boven de plas. Het is mogelijk om Harry te sturen, maar dat gaat moeizaam. Angstig trappelend zie je hem dan vaak in een afgrond verdwijnen.

De meeste aandacht in Pitfall is besteed aan de gevaren die bij het decor horen, zoals de afgronden, platforms en machines. Veel beesten kom je niet tegen, en ze zijn allemaal vrij makkelijk te overwinnen. Totdat je bij de eerste eindbaas komt overigens, want die ben ik nog niet voorbij.

www.playstation-europe.com

THE OFFICIAL LICENSED GAME

MIB MEN IN BLACK™ THE GAME

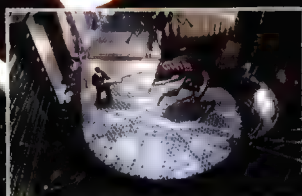
PROTECTING THE EARTH FROM THE SCUM OF THE UNIVERSE...

...NOW IT'S YOUR TURN

The Men in Black are back in an all new adventure. But this time you wear the suit!

ALL THE ACTION

ALL THE ADVENTURE



All new MiB Adventure: From the Arctic to the Amazon



Choose the MiB you want to be



All the weapons, all the aliens, all the action



FEATURING HAND ANIMATED 3D MODELS OF THE MOVIES' 3 MAIN STARS, WILL SMITH, TOMMY LEE JONES AND LINDA FIORENTINO

THIRD PERSON ACTION ADVENTURE

FEATURING THE SAME ALIENS, EXTREME WEAPONRY AND ALL OUT ACTION OF THE MOVIE

WEAPONS, HAND TO HAND COMBAT AND PROBLEM SOLVING

GAMEPLAY STRETCHING FROM THE ARCTIC TO THE AMAZON

HITTING THE STREETS FROM 24TH OF MARCH ONWARDS







review

STARSHIP TITANIC

Door de titel zou je geneigd zijn te denken dat Starship Titanic een spacy variant is op de meest succesvolle film van 1998. We hebben hier echter te maken met een geheel op zichzelf staand adventure.

BOEK & SPEL

Starship Titanic heeft dus niets met de film Titanic te maken, alleen de naam van het desbetreffende Starship is overeenkomstig. Een slimme truc of gewoon toeval? Ach, als het spel zelf maar goed is en dat is met ST gelukkig het geval. Het spel begint hilarisch. Je zit achter je PC, start een CD-Rommetje en het moment daarop stort er een ruimteschip neer bovenop jouw huis. De onderkant van het ruimteschip boort zich door je dak, een gigantische ravage achterlatend. Het spaceship gaat open en een robot zoeft naar buiten. Deze stelt zich netjes voor als een zogenaamde 'doorbot' en doet dienst als een soort van butler. Doorbot vraagt je of je aan boord wilt komen want ze hebben je hulp nodig. Aangezien je huis een grote puinhoop is en je eigenlijk toch niets beter te doen hebt, hop je aan boord en kan het avontuur beginnen.

TYPEN

Het schip wordt gerund door diverse 'bots' en jij bent, afgezien van een chagrijnige, mopperende papegaai, het enige levende wezen aan boord.
Je begint in Economy Class en het is de bedoeling dat je je opwerkt naar de tweede en uiteindelijk eerste klas. Als First Class passagier heb je namelijk veel meer bevoegdheden en kun je meer kamers en accommodaties aan boord betreden.
Natuurlijk dien je met de diverse bots te praten hetgeen niet via voorgeselecteerde zinnen gaat, maar de speler dient zijn zinnen in te typen.
Ieder personage heeft een lexicon van meer dan 500 woorden, waardoor de gesprekken heel realistisch overkomen. Bovendien beschikken de karakters allemaal over een eigen vocabulaire waardoor voorgeprogrammeerde vragen en antwoorden tot het verleden behoren.
Je kunt dus op elke gewenste wijze vragen stellen die op een unieke en vaak zeer lollige wijze beantwoord zullen worden. De diverse bots kunnen ook liegen, hetgeen de op te lossen puzzels weer een flink stuk moeilijker maakt.

SNOEPREIS

De puzzels die je moet oplossen zijn van tijd tot tijd echte 'mindcrackers' die je uiteindelijk tot een centrale puzzel leiden. Ik ga niet verklappen hoe of wat, maar duidelijk is dat je niet eeuwig in dat Starship kan rond blijven dolen.
Een schip dat er overigens zo luxe uitziet dat je zelf bijna de neiging krijgt bij het dichtstbijzijnde reisbureau een snoepreisje op een cruiseschip te gaan boeken. De kamers aan boord van Starship Titanic glanzen alsof er iemand een minuut geleden met een emmer Glassex overheen is geweest en zijn rijkelijk gedetailleerd.
Ook de bots zien er, ondanks hun mechaniek, erg realistisch en menselijk uit. Ze hebben allemaal hun eigenaardigheden en komen vaak grappig uit de hoek. Ze kunnen weliswaar hulp bieden, maar uiteindelijk zul je het toch helemaal zelf moeten doen. Zoals alles in dit leven.

POWER TIP

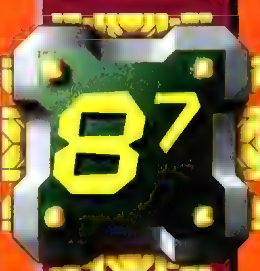
In Titania's kamer, open je de Fuse Box. Verwijder daar de 'yellow bridging piece' en verander de gele knop in 03:00.

RAPPORT

graphics	9^2
geluid	8^5
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^5

▲ Geinige robots
▲ Humor
▲ Afwijkende raadsels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler.
Fabrikant: Simon & Schuster Interactive/ The Digital Village
Uitgever: R&P Electronic Media
Tel: 020-6458248



Starship Titanic zal vooral fans van Nine en Zork Grand Inquistor aanspreken. ST is een zeer fraaie, geestige, afwijkende en uitdagende adventure. Realistische en humoristische gesprekken zetten de toon in een spel dat weer een heleboel gamers slapeloze nachten gaat bezorgen.

JAN

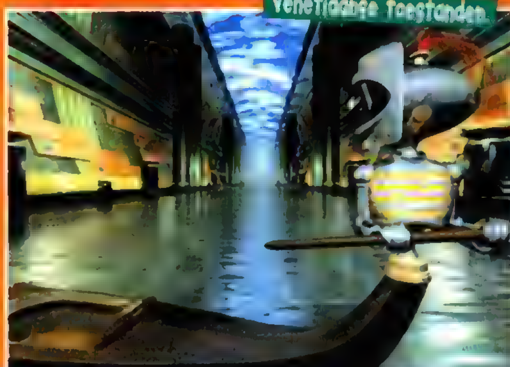

Muziekraadsels zijn lastige raadsels.


Wie heeft er nog oude kranten?


Het lijkt een haardroger, maar het is een robot.


Praat regelmatig met de doorbot.

De barbot is altijd bereid tot een goed gesprek.


Venetiaanse toestanden.


Doorbot is een stijve hark.

WarGames

Een nieuwe strategische wargame van Electronic Arts ziet binnenkort het licht. En ja, WarGames is inderdaad gebaseerd op de gelijknamige film.







RAPPORT

graphics	8.8
geluid	8.5
originaliteit	7.5
speelbaarheid	9.5

- Ook zonder 3Dfx prima te spelen
- Cameraview van iedere kant
- Overzichtelijk
- Vechten in regen- en sneeuwbuien

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 16 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler.
Fabrikant: MGM/Interactive Studio's
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8.6

WarGames is een game geworden die iedereen, van groentje tot generaal, direct weg kan spelen. Onverstoorbaar knallen, veel units, verschillende landschappen en een perfecte camerview maken deze game compleet.

JAN

WOPR

De twintigers onder jullie zullen zich de film WarGames misschien nog wel herinneren. Een knaapje 'hackt' per ongeluk de computer van het Pentagon. Het kereltje tikt wat codes in en komt in contact met WOPR, het strategische computerbrein van het Pentagon. Voor de grap gaat hij een spelletje spelen tegen WOPR, zich daarbij niet realiserend dat hij op deze manier een wereldoorlog dreigt te ontketenen waarbij kernwapens het strijdtoneel bepalen. Een echte oorlog wordt natuurlijk op het allerlaatst [illegible] WOPR. [illegible] in het spel dring[illegible] zich echter een dringende vraag op: speel je daadwerkelijk een simulatie of is het een echte oorlog die zich hier afspeelt?

UNITS

Een aardig concept maar niet echt origineel want in wezen komt WarGames gewoon neer op een traditionele strategische combatgame met de vaste ingrediënten die overigens wel op aardige wijze zijn uitgewerkt. Als je begint kies je of je de humans of de troepen van WOPR wil spelen. [illegible] speedboten, onderzeeërs, fighter-jets en een heel arsenaal aan bewapende [illegible] staan klaar om zich met blind fanatisme in de strijd te werpen. De units van WOPR kennen ten opzichte van de humans allen hun even sterke equivalent. Ze zien er alleen weirder uit. Alien-Mech-achtige robots en mechanische spinnen van grijs en blauw metaal. Erg fraai gedaan overigens. Per missie krijg je steeds via [illegible]

[illegible] van de tegenstander. Ook kunnen ze door computerinbraken geheime technische gegevens ontdekken

[illegible] waardoor nieuwe, sterkere units gefabriceerd kunnen worden. Het bouwen van units en gebouwen gaat in vergelijking met andere games lekker snel. [illegible]

door de lucht alvorens in duizenden stukjes metaal uit elkaar te spatten. [illegible]

POWER TIP

Schakel eerst de vijandelijke wachttorens uit.









RIVEN

De man voor wie je naar Riven gaat.

Een deur naar een andere wereld.

Nee, aan het hek wordt niet gekocht.

Het vervoer tussen de eilanden gaat per kabelbaan.

Daar moet ik even naar toe.

Zo krijg je wel trek in vakantie.

Kijk voor meer informatie op Teletekst.

Een paar maanden geleden werd Riven, de langverwachte opvolger van Myst, op de PC gelanceerd. Tot mijn verrassing komt deze troonopvolger van de moeder der puzzelgames nu ook uit op de PSX.

MYST 2

Toen Myst eind '93 op de markt kwam, bracht het heel wat teweeg. Niet alleen zorgde het voor een soort van sektevorming op het internet, ook schijnt het 't best verkochte spel ooit te zijn. Ik zeg 'schijnt' omdat ik die info heb van Acclaim's eigen internetpagina en grote game-ontwikkelaars steken nu eenmaal graag veren in hun eigen reet. Anyway; laten we het erop houden dat Myst een flinke hit was.
Volgens diezelfde mensen bij Acclaim zou Riven op alle vlakken de 'new and improved' versie zijn van Myst. Blijkbaar is dit gelukt, aangezien collega Mark het spel in januari maar liefst beloonde met een 8.5. Maar ja, dat was de PC-versie en we hebben het hier over de PlayStation. Myst kwam namelijk ook uit op de PSX, maar scoorde bij ons (PU 5 1996) niet hoger dan een 7.5 en flopte qua verkoop.

PUZZEL-FREAKS

Voor diegene die niet weten over wat voor soort game we het hier hebben, even een korte uitleg.
Riven is een soort van desktop-adventure alleen dan met plaatjes. Dat wil zegen dat de wereld waarin het zich afspeelt niet 3D is maar bestaat uit foto's (in het geval van Riven maar liefst 4000!). Heel erg old-school dus.
Riven is een game puur voor de puzzelfanaten, want dat is waar het alleen maar om te doen is, puzzelen tot je er van gaat kotsen. Blijkbaar zijn er erg veel van dit soort 'puzzelfielen' op de wereld want ook Riven heeft een zeer drukbezochte sekte-sight op het internet. Hier kan je met anders freaks over Riven babbelen en nog meer puzzels oplossen, als je aan Riven of Myst nog niet genoeg hebt.

NO CLOU

Ik zou jullie nu kunnen gaan vervelen met de verschrikkelijk ingewikkelde storyline van Riven maar die zal ik jullie besparen. Diegene die het echt willen weten verwijs ik naar de PU van januari.
Het komt er zo'n beetje op neer dat je in Riven op zoek bent naar iemand en dat je met een boek onder je arm een zeer vreemde fantasiewereld wordt ingestuurd.
In tegenstelling tot de meeste adventures is het zeer moeilijk uit te vinden hoe je verder moet; clou's zijn er niet. Dit in combinatie met het feit dat het spel tergend langzaam is, maakte dat het spelen van Riven voor mij absoluut geen pretje was. Je kan allerlei eilanden en dorpen aflopen zonder ook maar een idee te hebben van wat je in godsnaam moet doen. Naar mijn mening hoort een spel als Riven niet echt thuis op een game-console, aangezien de meeste van ons geen PlayStation hebben aangeschaft om acht uur lang met een gamepad in de hand op allerlei plaatjes te klikken, hoe mooi ze ook mogen zijn.

POWER TIP
Voor meer info:
www.aclaimnation.com

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	7⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	2⁵

▲ Mooie plaatjes
▼ Langzaam
▼ Weinig actie
▼ Niet geschikt voor console

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2900
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames Benelux
Tel: 040-2393555

6³

Ben je verslaafd aan puzzelen en vond je Myst leuk, dan is Riven misschien wel een aardige game voor jou. Maar ga je voor een beetje actie en heb je geen zin eindeloos met het tempo van een slak door allerlei werelden heen te klikken, dan kun je beter je geld aan iets anders besteden.

RUBEN

WARHAMMER 2 DARK OMEN



Oi Bernhardt, aanvallen, terugtrekken? Zeg me wat je wilt!



Ambush the motherfuckers.



Shit, m'n tentje staat in de hens!

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	7,5
originaliteit	9,0
speelbaarheid	6,5

▲ Sterke verhaallijn

▲ Strategisch inzicht vereist

▼ Iets teveel aan de click

▼ Op veel punten net iets te traag

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.00800-94055555

7,9

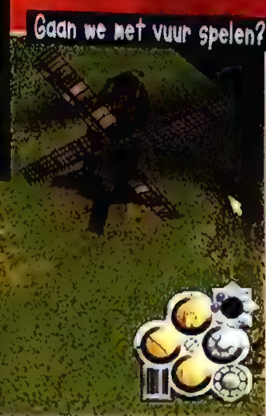
[illegible]

THOMAS

Dark Omen is geen spel dat zomaar uit de lucht komt vallen. Dark Omen is namelijk het logische vervolg op de immens populaire Warhammer-serie. Van bordspel tot PSX-icoon: is de feel hetzelfde?



Een bordspel dat tot leven komt.





Gaan we met vuur spelen?

CLICK & GO

Het grote probleem van strategy-games is het enorme gehalte aan click & go handelingen. Even dit - click - even dat - click - even checken - click - even inventariseren - click... Persoonlijk vind ik dit een drama maar iedere diehard strategy-gamer zal mij een vreselijke zeikerd vinden. Ik heb dan ook geprobeerd om mijn irritatie zoveel mogelijk te negeren maar dat viel me niet makkelijk. Dark Omen is namelijk één groot click-feest. Het ene menuscherm is nog niet verdwenen of het andere staat alweer trots op je beeldscherm te stuiteren. Iedere keer dat ik een lichte verkramping van mijn rechterduimspier voelde opkomen, beet ik even hard op mijn onderlip en speelde weer verder. Ik heb dagenlang met een kloof in mijn bek rondgelopen en leg dan maar eens uit aan je vriendin hoe dat komt.

STERK

Ondanks al de thumb-menacing actie is Dark Omen natuurlijk een spel dat uniek is in zijn soort.
In een exotische Middeleeuwse fantasiewereld wordt de mensheid flink in de tang genomen door legers van monsters en soldaten die gekozen hebben voor 'The Dark Side', Undead en Greenskins.
Op het eerste gezicht een van die vele duizenden game-verhalen over het goede dat het kwade overwint. Maar wie steeds verder in het spel raakt, komt erachter dat de verhaallijn van Dark Omen veel subtieler en rijker is met onverwachte wendingen en ontwikkelingen. Wat mij betreft Dark Omen's sterkste punt.

3D STRATEGY

Een ander sterk punt van Dark Omen is de 3D game-engine. Deze brengt de fantastische wereld van Warhammer regelrecht tot leven.
Wat eerst een simpel 2D voorstelling was van groepjes legers die elkaar te lijf gingen, wordt nu opeens heel realistisch in beeld gebracht. Hiermee hebben de producenten van Electronic Arts een zet gedaan die de aanblik van strategy-gaming voorgoed zal veranderen.
De gevechten spelen zich af in fullscreen gedetailleerde drie dimensionale landschappen met rivieren, meren, heuvels en bergen. Om het gevoel van vrijheid voor de speler nog groter te maken, ben je in staat om in dit 3D-geweld naar eigen inzicht in- en uit te zoomen, te draaien en camerastandpunten te manipuleren.
Ik denk dan ook dat Dark Omen voor de Warhammer-fan een regelrechte openbaring is die hem vele slapeloze nachten zal kosten. Maar reken erop dat de gewone burger of doorsnee gamer deze intense liefde niet zal begrijpen.

"Stuur een bataljon boogschutters op ze af en het bloed zal het gras rood kleuren."

RASCAL

Toen ik op het internet wat achtergrondinfo opzocht over Rascal, werd ik overspoeld met waslijsten van allerlei unieke features die in dit spel zouden zitten. Maar ja, gamesfabrikanten willen nog wel eens hoog van de toren blazen....

HI-TECH

Psychnosis heeft, in samenwerking met Travellers Tales, kosten nog moeite gespaard bij het maken van Rascal. Jim Henson's Creature Shop (je weet wel, van de Muppets) werd er bij gehaald om de characters te ontwerpen en ook de technische achtergrond van Rascal is helemaal up to date. Het spel maakt namelijk gebruik van een nieuw soort 3D engine, en de 60 frames per seconde in 232.000 kleuren geven de PlayStation weer wat om over na te denken. Dit alles hoeft natuurlijk nog geen garantie te zijn voor een vette game, laten we dus de pad ter hand nemen, and put this little Rascal to work.

WHAT'S THE STORY?

De story-line van Rascal is leuk en uitgebreid en dus ga ik jullie er eens lekker over vertellen. Jij bent Rascal, een pet dragende puber die de zoon is van de briljante professor Casper Clockwise. Papa professor is naast een brave huisvader ook nog eens de uitvinder van een tijdmachine. Op een dag gaat alles (natuurlijk) mis. Door een defect in de tijdmachine belandt de aartscrimineel Chronon in het laboratorium van de professor. Chronon pakt de arme prof beet en sleurt hem de tijdmachine in. Net op dat moment kom jij de kamer binnen en schiet natuurlijk je vader te hulp, waardoor ook jij wordt meegezogen in de tijdmachine. Maar de machine is nog altijd defect en je belandt in een soort van tussendimensie waar heden en verleden dwars door elkaar lopen. Hier begint je zoektocht met als doel het terugvinden van je vader en samen terug te keren naar het heden. Het enige dat je bij je hebt is de laatste uitvinding van je pa: de Bubble-gun. Hiermee is het mogelijk iedereen die op jouw pad komt naar een andere dimensie te sturen. Je zoektocht brengt je in de meest uiteenlopende fantasiewerelden, zes in totaal, variërend van middeleeuwse kastelen tot in de ruimte. Onderweg word je vanzelfsprekend lastiggevallen door allerlei badies. Genoeg werk aan de winkel dus.

ALL GOOD

Grafisch gezien is Rascal echt een hoogstandje. De achttien levels zijn allemaal even prachtig weergegeven en door de goed werkende 3D engine ziet het er allemaal retestrak uit. Ook qua gameplay is Rascal meer dan de moeite waard. Het concept van het spel is het bekende werk: sleutels vinden, deuren openen, badies killen en obstakels overwinnen. Het enige minpuntje dat ik kon vinden, was dat je viewpoint iets te traag reageert. Dat merk je met name als je snel draait, want dan verandert je gezichtspunt niet even snel mee, waardoor je niet meteen kan zien wie of wat er voor je staat. Dit is natuurlijk heel lastig als je bijvoorbeeld een hoek om gaat en je, zonder dat je het ziet, vrolijk tegen een middeleeuwse beul met een bijl aanwandelt.

POWER TIP

Ga geen tijd verspillen met het vermoorden van klein gespuis als spinnen en muizen. Alleen het neerknallen van de wat grotere vijanden levert een powerup op.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	7⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁰

▲ Mooie werelden

▲ Veel levels

▲ Veel variatie

▼ Iets te trage viewpoint

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Psycnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8³

Rascal heeft alles in zich om een hit te worden: het is origineel, afwisselend en grafisch prachtig uitgewerkt. De confrontaties met de badguys zijn niet echt moeilijk maar het speurwerk houd je lekker lang bezig.
RUBEN



In het Wilde Westen...


[illegible]


[illegible]


[illegible]


[illegible]


[illegible]


[illegible]

Sinds Final Fantasy VII zijn grote RPG's weer helemaal in. Konami is altijd al een trouwe leverancier geweest van RPG-games. Hun nieuwste troef is Mystical Ninja, met in de hoofdrol Goemon.

MECH PEACH

Het begint weer heerlijk psychedelisch. Een Japans liedje in een jaren tachtig poppy-stijl wordt ondertiteld door een tekst die ongeveer gaat als volgt: "blijf vechten... geef nooit op... vervolg je mystieke tocht... langs bergen en langs dalen...". Gelukkig zijn ze beter in het ontwerpen van games. Kijken we naar het beeld van de intro dan zien we een blauwe lucht waarin een valk zenuwachtig rondjes vliegt. Vervolgens zoomt de camera naar beneden naar een typisch Japans gehuchtje waar hoofdpersoon Goemon met zijn vriend Ebisu Maru uit een winkel worden gejaagd.
Plots begint de aarde te schokken en klinkt een heftige donderslag. Een soort mechanische super-perzik landt een stukje buiten het dorp, bij het Oedo kasteel. In de perzik lacht de duivelse Baron in zijn vuistje. Hij heeft het kasteel in zijn macht en de koning en prinses Yuki gevangen genomen.
Natuurlijk gaan Goemon en Ebisu meteen op pad om het mysterie te onderzoeken en eventuele hulp te bieden (alle Japanners zijn boy-scouts, weet je).

DE BALLEN

Dan begint het spel. Mystical Ninja (een titel die we natuurlijk kennen van eerdere 16-bit releases) is een RPG in de zuiverste zin.
Je speelt in principe met Goemon maar je kan schakelen tussen hem en Ebisu. Later in het spel krijg je er nog twee personen bij om uit te kiezen.
Goemon heeft als basiswapen een vechtstok maar hij kan ook vuurballen schieten. Die vuurballen kosten per stuk één Ryo (de lokale munteenheid). Later krijg je echter de beschikking over betere wapens dus die vuurballen bleven bij mij ongebruikt.
Daarnaast kun je objecten oppakken om later te gebruiken, zoals sleutels of speciale magische attributen.
Geld verzamel je door vijanden te verslaan of je vindt het in potten of op andere geheime plekken. Met dit geld kun je dan weer beschermende kleding en voedsel kopen of betalen voor een plek om te rusten.

MAGISCH PIJPKE

De eerste locatie die je bezoekt is het stadje Oedo. Hier moet je met de inwoners praten om te weten te komen wat je moet doen.
Het eerste dat je hoort, is dat je niet zomaar bij het kasteel kan komen omdat de brug er naartoe is gesloopt. Je moet dus een andere weg vinden. Deze weg vond ik door over de brug te springen en via de slotgracht de achteringang te bereiken. Helaas waren daar de gaten tussen de platforms te groot om overheen te springen. Wel stonden er blokken met sterren erop.
Van een andere inwoner hoorde ik dat deze blokken speciaal daar waren neergezet voor dit soort situaties maar om er gebruik van te kunnen maken had ik de magische kettingpijp nodig. Deze werd gemaakt door de pijpenmaker Mokubei. Natuurlijk was die oude man het stadje ontvlucht om rust te zoeken op de berg Fuji en dat was wel een eindje weg. Een waarzegger kon mij wel vertellen hoe je bij die berg moest komen, tegen een betaling van tien Ryo, wel te verstaan.

KOFFIESHOP

Vanaf dit moment begint het spel pas echt. De weg naar de berg Fuji is de eerste plek waar je vijandelijke wezens tegenkomt. Weliswaar zijn die vrij gemakkelijk te verslaan maar zij vormen ook nog maar het begin. Ga trouwens niet rechtstreeks naar de berg want halverwege aan de linkerkant is een koffieshop waar je een handelsreiziger tegenkomt. Ben je enthousiast genoeg tegen deze man, dan krijg je van hem gratis en voor niets een landkaart van Japan die je altijd kunt oproepen om te kijken waar je bent. Heb je de kaart bemachtigd, dan kan je rustig de twee bruggen overgaan die naar Fuji leiden. Tegen die tijd moet je de timing wel



Yae in vol ornaat.


Als je springt kun je over het randje kijken.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

POWER TIP



Trek 'm naar je toe, geef 'm een linkse en een rechtse en trap hem vervolgens tussen z'n benen (in die volgorde).


De baron laat z'n ware gezicht zien.



Yo dude no problemo!


De pijpenmaker staat graag een van z'n creaties af.

onder de knie hebben die nodig is om de vijanden met één klap te verslaan.

KIPPETJE

Aan de voet van de berg bevindt zich een poort die het begin aangeeft van een schijnbaar eindeloze opvolging van afgronden en ladders. Alsof dat niet gevaarlijk genoeg is, stuiteren er gigantische rotsblokken van de berg naar beneden en word je belaagd door vuurschietende vijanden. Via een enorme klim die langs de binnen- en buitenkant van Fuji leidt, kom je uiteindelijk in de krater terecht waar het hutje van pijpenmaker Mokubei staat. Zonder veel poeha geeft hij je de magische kettingpijp mee en mag je weer dezelfde weg afleggen naar het stadje Oedo. Daar merk je dat je inderdaad met de kettingpijp de sterblokken kan overbruggen. Je schiet namelijk met de pijp op het blok dat aan de overkant van de afgrond staat en je wordt er automatisch naartoe getrokken. Na enige oefening is dat echt een kippetje.

KASSA!

Zo kom je dus eindelijk in het kasteel terecht, tenminste, wat daar van over is. De Baron heeft namelijk het hele kasteel getransformeerd tot een moeilijk doordringbaar doolhof vol gevaren en vijandelijk gezinde personages. Het eerste obstakel dat ik tegenkwam was een deur met een zilveren slot er op. Bekend werk voor RPG-gamers natuurlijk, daar moet je dus een zilveren sleutel voor hebben. Zo zijn vrijwel alle vertrekken in het kasteel opgedeeld: dichte deur, sleutel zoeken, deurtje open, volgende probleem.
Wel wordt het steeds moeilijker om dat voor elkaar te krijgen. Wat helpt is om de magische pop (Mr. Elly Fant) te zoeken, want dan krijg je een kaart die de binnenkant van het kasteel overzichtelijk weergeeft. Houd je het lang vol, dan overwin je de eindbaas King Robot en red je de koning en zijn dochter.

GIGANTISCH

Dan ben je er nog niet, sterker nog, dan begint het zo ongeveer pas. Behalve het gewone RPG-werk van puzzelen en vechten kom je later ook nog eens in een echte shoot'em up, waar je een grote robot bestuurt. Met een Starwars-achtige interface neem je het op tegen Kabuki, de vijandelijke robot van de Baron.
De enige manier die ik kon vinden om dit gedrocht te verslaan, is om hem met je trekstraal naar je toe te halen en hem dan met een linkse vuist, een rechtse vuist en een trap in zijn kruis te vloeren (in die volgorde).
Lukt je dat, dan kom je de vrouwelijke ninja Yae tegen, die zich zal aansluiten bij je team. Overigens heb je nu pas iets van vijf procent van het spel overleefd, met andere woorden: Mystical Ninja is gigantisch!

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁸
originaliteit	9³
speelbaarheid	9¹

+ Gigantisch spel
+ Spannend verhaal
+ Gevarieerde gameplay
− Soms drop-outs in het renderen

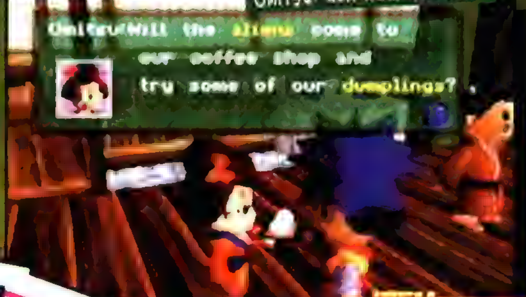
NINTENDO 64
Prijs: ƒ 189,95,- Bfr.ca. 3450
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

9¹

Ik begin RPG's steeds leuker te vinden en dat is zeker ook aan Mystical Ninja te danken! Prachtige graphics, een spannend verhaal en vooral de enorme omvang zul- [illegible] scherm gekluisterd houden. Konami [illegible]



Ik geloof dat ik niet welkom ben.



Omitsu: dom maar wel mooi.

...AL NINJA GOEMON

POWER TIP



Haal een pijp voor de sterrenblokken.

Eindbaas Uno heeft een hete adem.

Without the (Silver Key) this door will not open...

Received the Silver Key!

Ook in Mystical Ninja het aloude sleutelwerk.

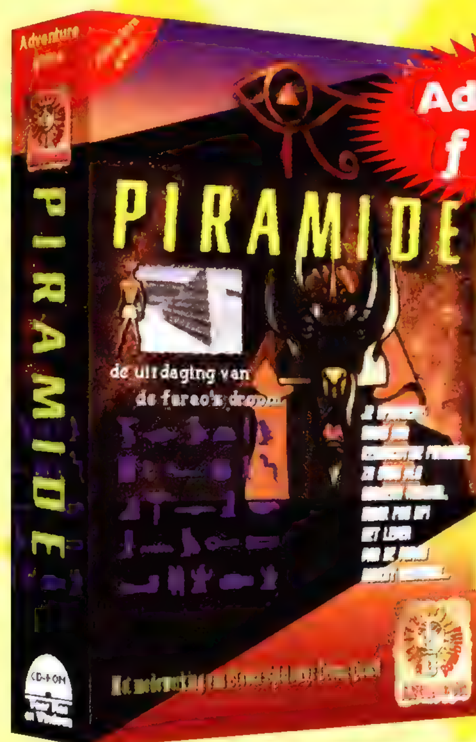


Een sombrero helpt tegen aanslagen.

ADVENTURE GAMES

OP CD-ROM VAN BOMBILLA





PIRAMIDE

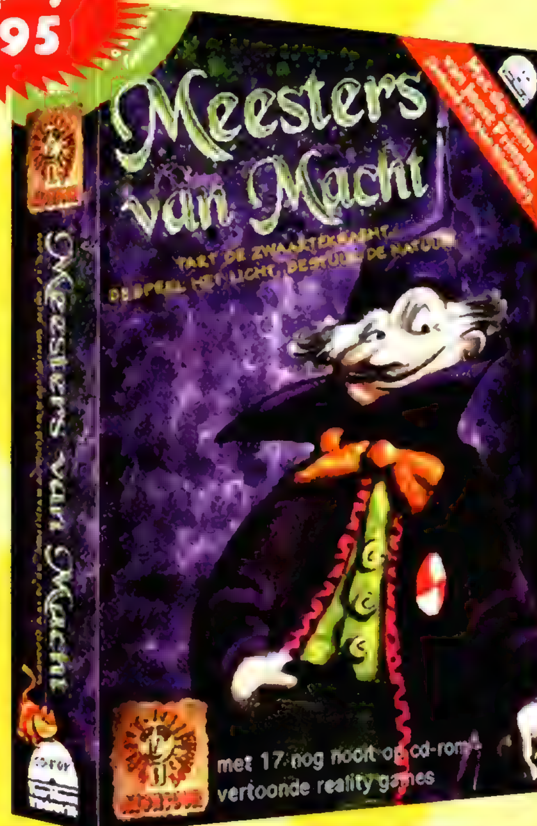
Piramide, de uitdaging van de farao's droom. Twee cd-roms met film, 3D, en special effects. Ben jij de meesterbouwer, die geen enkel gevaar schuwt en een piramide bouwt voor de farao? (Windows)

Adviesprijs
ƒ 89,95

MEESTERS VAN MACHT



Meesters van Macht, interactiviteit op de computer zoals je dat nog nooit gezien hebt! Een cd-rom waarin je kunt spelen met de heersende natuurwetten! Zet jij licht, zwaartekracht en warmte naar je hand? Met deze cd-rom treedt de werkelijkheid je computer in! (Windows en Mac)



Bombilla cd-roms zijn te koop bij de boekhandel, computerwinkel, speelgoedwinkel, tijdschriftenspeciaalzaak, cd-rom speciaalzaak en de grote warenhuizen.

Telefonisch bestellen kan ook! Bel 076-5086515

Voor meer informatie over de Bombilla cd-roms, bezoek de Bombilla site (www.bombilla.nl)

bart smit · turning point · Dixons · MAX

preview

Quake 64

Nintendo heeft zich heel lang afzijdig gehouden van blood en gore. Maar de N64 begint langzamerhand ook de liefhebbers van het serieuzere werk te bedienen.

BLOOD AND GORE

Ik moet zeggen dat toen ik het spel op PU Head Quarters ging spelen, ik aanvankelijk nogal wat moeite had met de controls. Ik ben nu eenmaal een PC gamer en het toetsenbord en de muis zijn mijn methoden van moorden. Maar al snel was ik aan de controls van de N64 gewend en ik moet zeggen dat me dat erg goed beviel.
Meteen na het omleggen van de eerste tegenstanders bleek dat er niets is afgedaan aan de bloedspetters en uit elkaar gerukte lichaamsdelen van de PC-versie.
Wat ik wel gelijk miste was de geweldige muziek die door Trent Reznor van Nine Inch Nails voor de PC-versie is gemaakt maar de demonische kreunen en andere sinistere geluiden op de N64-versie zorgen ook al snel voor een lekker sfeertje.
Hoewel Quake spelen op een groot scherm best wel cool is, vond ik de grafische kwaliteit toch minder. Het is allemaal wat pixeliger en dus minder gedetailleerd. Ook de lichteffecten vind ik niet zo mooi als op de PC. Zo lichten ruimtes niet op als je met je rocket launcher om je heen knalt en da's jammer. Toch zijn de verdere lichteffecten niet slecht en je moet er rekening mee houden dat ze alles voor een 64 bit hebben gemaakt. Om niet teveel aan game snelheid te verliezen, moesten ze dus wel hier en daar dingen aanpassen.

TWO PLAYER MODE

Het spel heeft 25 levels die we al kennen van de PC versie en add-on's, alleen zijn er hier en daar wat objecten verplaatst en komen de monsters vanuit andere kanten op je af.
Een van de dingen die Quake op de PC tot zo'n succes heeft gemaakt, is de mogelijkheid om on-line tegen elkaar te spelen. Uiteraard is het niet mogelijk om dat met de N64 te doen dus is er een splitscreen two player mode met zeven deathmatch arena's in het spel gestopt om toch een beetje meer te bieden dan alleen schieten op monsters.
Helaas gaat de kwaliteit er niet bepaald op vooruit in de splitscreen en zoals gezegd is het maar een twee speler optie en niet vier zoals in Goldeneye.
Mocht je in het bezit zijn van een Rumble Pack dan heb je mazzel aangezien dit ook werkt met Quake64 en dat hebben ze toch mooi niet op de PC.
Al met al is Quake 64 een goed speelbare, sinistere game geworden en mocht je dit spel nog niet tien keer uitgespeeld hebben op de PC of andere console, dan is het beslist een goede aanschaf. Quake blijft, zelfs na bijna twee jaar, een kick ass game.

RAPPORT

graphics	8.2
geluid	8.3
originaliteit	6.0
speelbaarheid	8.0

+ Blood and gore op de N64
− Muziek van NIN is verdwenen
− Lichteffecten zijn minder
− Na twee jaar niets veranderd

N64
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3250
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-3232832

7.6

Q64 is bijna net zo veel en vrijwel hetzelfde als de PC-versie. Toch had ik gehoopt dat ze er iets extra's aan toe hadden gevoegd, het is tenslotte al weer bijna twee jaar later en om dan met een bijna identieke versie te komen, is wat mager.
BAS

POWER TIP
[illegible]

Splitscreen deathmatch.

voor je, ugly!

met z'n drieën.

van achteren hè?

preview

NEED FOR SPEED 3
HOT PURSUIT

[illegible] w[illegible] ander [illegible] keer [illegible] van de [illegible] racegam[illegible] Speed. Zal [illegible] editie iets [illegible] kunnen toevo[illegible] aan zijn twe[illegible] voorgangers?

eigen specialist Ed [illegible]et, maar ik geloof dat [illegible]je je daar niets van [illegible]n aangetrokken. [illegible]groeide namelijk [illegible] van de beter [illegible] racetitels [illegible]ayStation. [illegible] was ik niet te spreken over het geluid van de motoren en miste ik het gevoel van pure snelheid op mijn beeldscherm. Mijn hoop was dan ook gevestigd op NFS 3.

Wel, ik kan jullie vertellen [illegible] nog eens wat [illegible] heidjes aan [illegible] toegevoegd.

De snelheid is namelijk weer helemaal terug in de game, die daarnaast ook nog eens beter klinkt en oogt dan in het verleden het geval was. De belangrijkste verbetering zit 'm echter in de nieuwste feature: de zogenaamde Hot Pursuit.

COPS ON YOUR ASS

Deze hete achtervolging betreft een one-on-one race, waarbij je grootste tegenstander niet de andere bolide [illegible] maar de politie die je [illegible]nd op de hie[illegible] straft overstekende voetgangers of andere wagens aan diggelen rijden. In de Hot Pursuit-mode trachten de boys en girls in blue je bij de geringste verkeersovertreding op allerlei verschrikkelijke manieren te stoppen. De ene keer proberen ze dit door je tegen de vangrail aan te duwen (hoezo police brutality!), de andere keer versperren ze met een aantal wagens de gehele weg, die ook nog eens bezaaid is met een speciaal soort prikkeldraad om je peperdure bandjes lek te prikken.

Het is niet te hopen dat [illegible] onze Hollandse be[illegible] van law and [illegible] een idee [illegible]

[illegible]

standaard de Prac[illegible], Championship- en Knock Out-mode aanwezig.

In het beginners- of expertlevel kun je vervolgens met acht verschillende wagens, van de bescheiden Ferrari 355 F1 tot een waar monster als de Jaguar XJR-15, strijden op negen verschillende tracks (een bonustrack incluis).

Met duidelijk voelbare snelheden die de 300 km/u benaderen, cross je door besneeuwde bergen, woestijngebieden, bossen, steden en nog wat andere lokaties.

Elke track is compleet anders en biedt vaak de mogelijkheid om stukken af te snijden door middel van steegjes of inhammen, waardoor je je niet snel zult vervelen.

Mocht dat wel het geval zijn, dan kun je de circuits nog altijd in de spie[illegible] achteruit [illegible] Maar [illegible] (met nam[illegible] [illegible] gaan.

Sommige [illegible] klinken [illegible] en ook de wagens hadden er wat gladder uit mogen zien maar dat neemt niet weg dat NFS 3 absoluut een lekkere snelle racegame is geworden die de liefhebbers wel weer een tijdje zoet zal houden.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁴
originaliteit	8²
speelbaarheid	8⁴

- ▲ Brute politieacties
- ▲ De snelheid is terug
- ▲ Gevarieerde tracks
- ▼ Bolides ogen niet echt solide

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8⁰

Wie snelheid wenst en het met deel 1 en 2 niet kreeg, zal met NFS 3 zeer zeker aan z'n trekken komen. Geen politieagent die daar iets aan kan veranderen.
SKATE

In de sandwich bij de rangers.

Banden lek, politieblokkade; wat een pokkedag!

Skate has left the building.

Wil een van jullie effe opzij?

Als ie maar niet op mijn wagen neerstort.

POWER TIP
Timing is uiterst belangrijk bij het afsnijden. Oefen goed met je handrem, en je pakt kostbare seconden.

Ik mag eerst tanken!

Zo'n rots, en toch er bovenop knallen.

Zijkantje schuren.

Als de kat van huis is, dansen de muizen op de racetracks. Jawel, Ed was er even een paar weken tussenuit, reden voor mij om een handvol nieuwe racegames van de plank te snaaien. Zo ook Newman Haas Racing, Psygnosis' eerste Indy-spel.

ARIE: HOLLAND'S FINEST

Psygnosis kennen we natuurlijk van de Formula 1 racegames maar ditmaal hebben ze besloten om dat andere racespektakel, de Indy-cars, eens naar voren te schuiven.
In Europa is men niet zo bekend met dit fenomeen, dat overigens in de States wel een grote populariteit geniet. De wagens waarin gereden wordt zijn groter en breder dan de F1 karren, en met de sterkere motoren die zij bezitten gaan ze ook nog eens stukken harder.
Nu worden er in Amerika verscheidene competities verreden, voornamelijk op de welbekende ronde banen. In deze game is dat echter anders; hier wordt er namelijk ook op stratencircuits geraced.
Alle coureurs van de CART-competitie zijn aanwezig, van Michael Andretti (jawel, de zoon van Mario) tot onze eigen vaderlandse trots Arie Luyendijk. En met tien officiële circuits plus vier bonustracks valt er in ieder geval genoeg strijd te leveren, met snelheden die de 300 kilometer per uur gemakkelijk overschrijden. Dat noem ik nog eens gas op de plank.

SIM, GEEN ARCADE

Als je je afvraagt waar de ogenschijnlijk vreemde titel Newman Haas voor staat: Newman is de achternaam van de welbekende acteur/coureur Paul Newman, die na de vele successen op het filmdoek en de racetracks besloot om samen met een meneer wiens naam Haas is, een raceteam samen te stellen. De mannen hadden blijkbaar geld teveel.
De eerste coureur in hun stal was pa Andretti, die vervolgens jarenlang aan de top stond van het Indy-imperium. Het Newman Haas team voert tot de dag van vandaag nog steeds de boventoon, met zoon Andretti en Christian Fittipaldi als coureurs. Tot zover het stukje geschiedenis, over tot de orde van de dag.
Laat ik beginnen met het gegeven dat werkelijk alles bijgesteld kan worden aan de auto's, van bandendruk tot de afstelling van de spoilers aan de voor- en achterkant. Kies vervolgens voor al dan niet schadevrij rijden en de strijd kan losbarsten.
Voor een onvervalste simulatie met een hoog realiteitsgehalte kies je echter natuurlijk voor de bandenslijtage-optie en eventuele beschadigingen aan de wagen. Ik bedoel, we hebben hier te maken met een vooral op simulatie gerichte racegame, geen spektakelstuk uit de gemiddelde arcade.

ANDRETTI RIJDT, ARIE GLIJDT

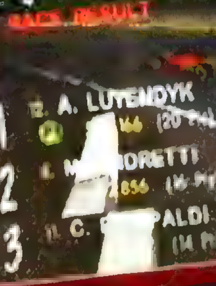
Het sim-gedeelte vertaalt zich natuurlijk ook in de kwaliteit van de auto's. Zo zal Arie's wagen in bepaalde bochten veel sneller wegglijden dan die van een topper als Andretti. Onderaan het scherm komen regelmatig de tussentijden door, zodat je precies weet waar je aan toe bent.
Het bijbehorende commentaar van de twee verslaggevers is aardig, maar kan nog wel wat meer finetuning gebruiken, aangezien dit regelmatig te laat komt.
Omdat ik hier nog met een bèta-versie te maken had, hoop ik tevens dat de schermopbouw plus de graphics en styling van de auto's nog wat verbeterd worden. De bediening van de game is namelijk zo lekker (je hebt werkelijk een perfecte controle over de wagen) en de parcours zijn dusdanig gevarieerd, dat het jammer zou zijn wanneer deze twee andere cruciale onderdelen erbij in zouden schieten.

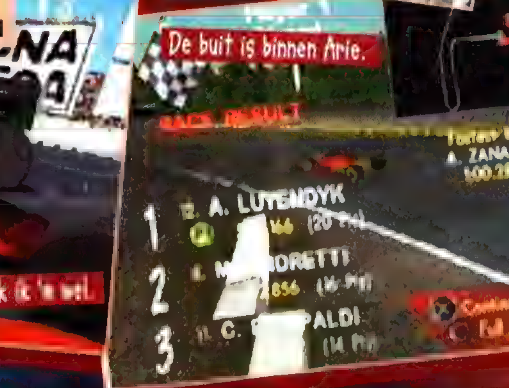

Heeft iemand nog een wagen te leen?

POWER TIP




Ze zijn wat breder dan F1 bolides.


Op het rechte eind pak ik 'm wel.



De buit is binnen Arie.

RAPPORT

graphics	7[4]
geluid	7[4]
originaliteit	8[0]
speelbaarheid	8[8]

- ▲ Uitstekende bediening
- ▲ Overzichtelijke zoom-out bij crashes
- ▲ Prima AI van tegenstanders
- ▼ Schermopbouw niet altijd oké

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7[9]

Als de minpunten alsnog bijgeschaafd kunnen worden, kan Newman Haas Racing uitgroeien tot een 'must have' voor de race liefhebbers. Zo niet, dan zal het toch een aardige game worden, maar ook niet meer dan dat.

NEWMAN HAAS RACING

In een tijd dat we weer voorzichtig denken aan zwemmen en zonnebaden, krijgen we plots allerlei ijshockey-games in de bus geschoven. Zal vast een nawee van Nagano zijn. Ik haalde de schaatsen dus maar weer uit het vet.

WAAR IS DE PUCK?

Helaas heeft Virgin hetzelfde manco als zovele ijshockeygames; je bent, zeker in het begin, regelmatig de puck kwijt. En dat is behoorlijk frustrerend, want de computergestuurde tegenstander heeft hem wel in de smiezen. Echter, oefening baart kunst, elk uur kwam ik beter in het spel. En op het moment dat je een beetje tegenstand kunt bieden, ben je meteen in de ban van deze game.

3D MOOI, 2D LELIJK

Gamers met een 'oude' 2D-videokaart kunnen dit spel overigens beter links laten liggen. De 2D-versie ziet er namelijk niet uit. Het pixelt je voor de ogen en het speelveld is de helft kleiner. Je hebt maar een beperkt aantal toetsen nodig om de spelers te laten schieten en passen en ze reageren prima op jouw instructies. Het hoogtepunt van NHL P98 vond ik de muziek. Alle orgeldeuntjes en rockstampers die je tijdens NHL-wedstrijden hoort, komen in het spel regelmatig langs. Erg vermakelijk.

En nu uithalen.

Ga van mijn schaats af.

RAPPORT

- graphics 8°
- geluid 9°
- originaliteit 8°
- speelbaarheid 7°

▲ Muziek
▲ 3D-graphics zijn mooi
▼ 2D-graphics zijn lelijk
▼ Te snelle actie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 75, 8 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, 2D/3D videokaart, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Keeper wordt gepoort.

Oprottuh.

8°

De hoge actie- en handelingsnelheid maakt het spelen van NHL Powerplay 98 in het begin lastig. De aanhouder wint echter. Voor de rest heeft Virgin zijn zaakjes goed voor elkaar.
J.J.

NHL POWERPLAY 98™

'Een nieuwe lente, een nieuwe ijshockeygame', moeten ze bij Virgin gedacht hebben, want terwijl alle vogels buiten vrolijk een ei leggen, moeten wij weer achter de puck aan.

IJS IN DE ZOMER?

Het lijkt wel of er geen einde komt aan de reeks ijshockeytitels die in Power Unlimited de revue passeren. Elke maand moeten we weer de ijzers onderbinden en worden we het ijs opgestuurd om aan te treden in de oorlog, die men ijshockey noemt. En zelfs hartje lentje, terwijl de vogeltjes buiten hun balsliedjes fluiten, de terrasjes volstromen en de hele aardbol zindert van pre-zomerse gevoelens, zitten de mannen van de PU binnen en spelen ze ijshockeygames.

BEST OKÉ

Van alle ijshockeygames wordt NHL Powerplay door de meeste hardcore-hockeygamefans beschouwd als de mooiste, beste en vooral meest spectaculaire titel. En nu Powerplay eindelijk is voorzien van beat'em up combat-mogelijkheden en opties als 'player create en -trade' zal het voor de andere hockeygame-producers een lastige taak worden aan Virgin's game te tippen. Wat mij betreft kan er echter nog een heleboel werk worden verzet op het gebied van de graphics, die nog steeds niet zo mooi zijn als die van zijn PC-broertje en een lekkere gameplay een beetje in de weg staan.

RAPPORT

- graphics 6°
- geluid 8°
- originaliteit 7°
- speelbaarheid 7°

▲ Nieuwe functies
▲ Snelle actie
▲ 'Coaching' opties
▼ Minder mooi als PC-versie

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

7¹

NHL Powerplay is een van de betere, misschien wel het beste ijshockeyspel van het moment. Toch moet er nog flink aan de graphics worden gesleuteld, voordat ik dit spel vaker ga spelen.
ANDREAS



Hier met die puck!



Aanvalluuuh!


Welja, ga d'r lekker bij liggen.

Snelle breakout.

Oh, we zijn maar ietsje

Discodansen na een treffer.

Geen tegenstander te bekennen.

Na de topgame Actua Soccer 2 komt Gremlin nu met Actua Ice Hockey. Zouden ze er net zo'n kunststukje van hebben weten te maken?

Actua Ice Hockey

'Een nieuwe lente, een nieuwe ijshockeygame' moeten ze bij Gremlin gedacht hebben, want terwijl alle vogels buiten vrolijk een ei leggen, moeten wij weer achter de puck aan.

HOORN OF PLENTY

Het ijshockeyspel moet wel het meest uitgemolken genre zijn uit de sportgames familie. Zelfs de bijna eindeloze lijst voetbal- en basketbalgames kan niet tippen aan de buitensporige hoeveelheid ijshockeyspelletjes.
Affijn, geen gamesproducent zonder eigen hockeygame, dus doet nu ook Gremlin er nog een schepje ijs bovenop.

LULLIG

Het enige speciale aan AIH is het feit dat Gremlin de licentie heeft gekocht van de Nagano winterspelen. Dit betekent dus dat alle gekwalificeerde teams erin aantreden, plus een paar die het niet tot de spelen hebben geschopt, zoals het Engelse team bijvoorbeeld. Dit team moest er natuurlijk wel in, omdat zij model hebben gestaan voor de ge-motion-capturede spelers en het wel heel lullig zou zijn als ze niet eens zichzelf konden spelen!
Anyway, op de graphics en het geluid is niks aan te merken en zonder veel ophef sluit AIH zich aan bij de lange reeks overige ijshockeygames. En zoals we dat wel vaker moeten constateren: de PSX versie haalt het bij lange na niet bij zijn PC-broer, die grafisch uit heel wat beter hout gesneden is.

FANTASTISCHE GAMEPLAY

De vergelijking tussen Actua Soccer 2 en Actua Ice Hockey gaat zeker op. De gameplay van AIH is net als bij AS 2 fantastisch. Met zeven toetsen kun je de spelers alles laten doen: schieten, passen, bodychecken, poken, enz. Het speelt heerlijk en de camerastandpunten zorgen voor een uitermate vloeiend beeld.
Slechts bij de graphics gaat het mis. En ook hier kun je een vergelijking met AS 2 maken. Skate sprak bij AS 2 over de 'onmenselijke snelheid waarmee de spelers zich voortbewegen.' Die snelheid is bij AIH verdubbeld. In het begin wist ik echt niet meer waar de puck was.
Verder is AIH grafisch niet overal even netjes verzorgd. De scheids wil nog wel eens door een speler heen schaatsen en in de pauze gaan de spelers dwars door de boarding naar de spelersbank.

NEDERLAND DOET MEE!

Het gaat in AIH om de nationale teams en niet om de NHL-teams, de strijd gaat namelijk om Olympisch goud. Wees echter gerust, de NHL-toppers zijn, net als in Japan, allemaal van de partij.
De grootste verrassing was de aanwezigheid van Nederland. Je kunt Oranje echter niet zo maar laten meedoen, daarvoor moet je eerst de kwalificaties winnen.



Face Off.

Opzij, ongelukkige!



Handige pass-pijlen.

Gele pisvlek op het ijs.

RAPPORT (PC CD-ROM)

- graphics 8^0
- geluid 8^5
- originaliteit 8^0
- speelbaarheid 9^0

+ Strakke gameplay
+ Nederland
+ Harde actie
− Soms slordig afgewerkt

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8^4

Gremlin heeft met AIH opnieuw een sportkraker van jewelste gemaakt. Als ze nu ook nog iets meer aandacht aan het grafische gedeelte gaan besteden, kunnen de andere sportgames-producenten beter met pensioen gaan.
J.J.

RAPPORT (PlayStation)

- graphics 7^0
- geluid 7^5
- originaliteit 6^0
- speelbaarheid 6^5

+ Het uitgeschakelde Engelse team is terug!
+ Nagano
+ Ook het Nederlandse team is erbij
− Driehonderd in een dozijn

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

6^8

Actua Ice Hockey is een hebbedingetje voor de fanatieke verzamelaar, die graag alle tweehonderdenachtendertig ijshockeygames die inmiddels zijn uitgebracht, netjes naast elkaar in de kast wil hebben staan. Gewone mensen kunnen deze titel wat mij betreft links laten liggen.
ANDREAS

Virtual Surgeon

open hart


Blijf binnen de lijntjes.

Dit keer gaan we geen tank besturen, vakantiepark managen of een vliegtuig onder controle houden, nee, met Virtual Surgeon is het de bedoeling dat je zelf een open hart operatie uitvoert!

RAPPORT

graphics	5^5
geluid	6^0
originaliteit	8^0
speelbaarheid	1^0

- Heel makkelijk
- Saai
- Bug, bug, bugs!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486DX, 16 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, muis.
Fabrikant: Mind Multimedia
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

5^1

Het is altijd moeilijk een spel een cijfer te geven dat schade aan je computer veroorzaakt. Was het een demo geweest dan had ik meer begrip gehad, maar voor een officiële versie vind ik het onacceptabel.
MARK B.

VOORTEKEN?

Ik had het als een voorteken moeten beschouwen dat de brommer van de koerier die mij dit spel bracht, werd gejat. Hij kwam boven, gaf mij het spel, ging naar beneden en weg was ie (de brommer dus). Je had het gezicht van de jongen moeten zien, alsof z'n hart eruit gerukt was.
Toevallig stond ik net op het punt te gaan opereren. Het verdriet van de knul ging me dan ook niet echt aan 't hart. Hij mocht wel even bellen voor een lift en ik liep richting virtuele operatie kamer.

KLINKT COOL!

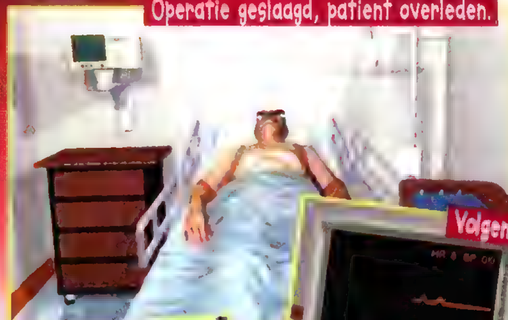
Er zitten vier patiënten te wachten die je moet onderzoeken en een ervan heeft met spoed een open hart operatie nodig.
Eerst moet er een aantal tests worden gedaan, zoals luisteren naar hart en longen, röntgenfoto's bekijken, bloed en stress-level controleren.
Zijn alle tests gedaan, dan kan je naar de o.k. voor de Cardiac Catheterization test. Dit is een test om te zien of de patiënt verstopte aderen heeft. Je spuit wat verfstof in de aderen wat dan door een soort röntgenapparaat gelezen wordt.
Tegen de tijd dat alle tests gedaan zijn, moet je de patiënt aan kunnen wijzen die bij jou onder het mes zal gaan.

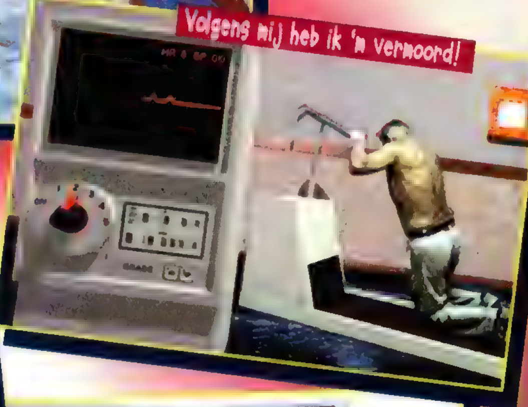
IS KOUD

Op het eerste gezicht leek Open Hart me wel grappig maar al snel begon ik van gedachten te veranderen.
Het ziekenhuis is verdeeld in drie verdiepingen, waar alle onderzoeken en operaties in verschillende kamers worden uitgevoerd. Dit betekent dat je veel tijd kwijt bent aan het heen en weer rennen tussen de etages, maar ook het beantwoorden van je pieper en het uitvoeren van je tests vertraagd de zaak behoorlijk.
Onderweg loop je regelmatig een paar van je snijcollega's tegen het lijf, die elke keer veel en, erg genoeg, vaak hetzelfde te melden hebben. Hier kan helaas niet doorheen geklikt worden.
De operaties zijn vrij gemakkelijk aangezien je niet eens de verkeerde instrumenten op het verkeerde moment gebruiken kan.
Speel je de easy mode dan is er een saaie donkere stem, die je door alles heen helpt.
Het bloed dat je ziet, lijkt meer op ketchup en is absoluut niet misselijkmakend, ik kreeg er eerder honger van.

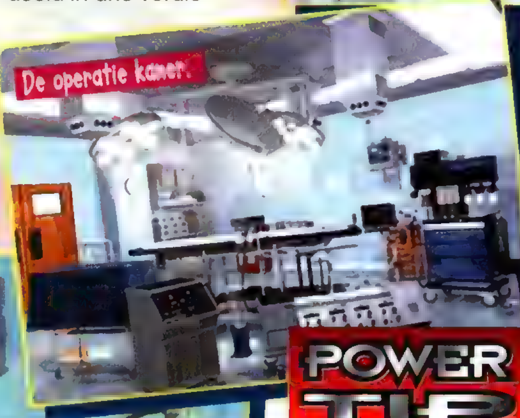
BIG BUG!

Alsof dat niet erg genoeg was, werd ik op een gegeven moment geconfronteerd met een forse bug. Het spel ging plotseling als een gek tekeer. De achtergrond deed heel raar, ik zag kleine stukjes van andere gedeelten van het spel, allemaal door elkaar schuivend als een soort LSD game-nachtmerrie.
Toen bevroor alles, ik kon niet meer bewegen maar mijn harde schijf gromde door en ineens werd alles zwart.
Om een lang verhaal kort te maken, ik moest een serieuze DOS-operatie uitvoeren om het 'save game' bestand te verwijderen dat was ontstaan en zo groot was geworden dat ik Windows niet eens kon openen.
Het heeft me mijn hele weekend gekost om er achter te komen wat er precies mis was. Die brommerdiefstal was inderdaad een slecht voorteken!


Operatie geslaagd, patient overleden.


Volgens mij heb ik 'n vermoord!

De operatie kamer.


Volgens mij heb ik het allemaal hier.

POWER TIP
De titel had Virtual Surgeon: Open Computer moeten zijn!

Roken maakt meer kapot dan je lief is!

Sim Safari



Deze jongen helpt in de Village.

Electronic Arts is bezig met een nieuwe sim, eentje waarin alles draait om het bouwen en exploiteren van een Afrikaans safaripark.

DRIE IN EEN

Sim Safari is verdeeld in drie secties; de Village, het Visitors Camp en het Safari Park. Elke sectie heeft een soort handleiding die je vertelt welke taken je moet uitvoeren om een succesvol Afrikaans SafariPark te exploiteren.
Om het spel te spelen moet je alle drie de secties creëren en doordat elke sectie zijn eigen bouwopties en handleiding heeft, lijkt het alsof het drie spelletjes in één zijn.

WIE EET WAT

Na het kiezen van een blanco kaart voor jouw Village, Park en Camp, begin je met het creëren van het SafariPark. Met de keuze uit meer dan vijftig verschillende planten en dieren, is de vraag hoeveel je van elk soort nodig hebt voor je park.
Elk dier heeft zijn eigen vijand en prooi, de combinatie van de dieren is dus belangrijk. Dat geldt ook voor de omgeving. Veel beesten leven van planten en fruit, het uitzetten van de juiste planten om deze dieren te voeden is dan ook noodzakelijk.
Er is een ecoloog die je helpt om op de hoogte te blijven en assisteert bij het in de gaten houden van de planten en dieren die extra aandacht nodig hebben.
Een andere erg handige feature is de 'Field Guide'; hier kan je zien welke dieren je hebt, wie hun vijand, prooi en wat hun dieet is en kun je luisteren naar een geluidsample van het dier.
Ook nuttig is het nemen van een close up van alle verschillende dieren, planten, bomen en gras. Dit geeft je informatie als; wanneer je wat moet planten, wie eet wat en geeft tevens een klein geanimeerd filmpje van alle dieren.

SAFARI PARADIJS

Na een gebalanceerd park te hebben gecreëerd, moet je een verblijf voor de bezoekers bouwen en plaatselijke bewoners inhuren om voor je te werken.
Het bouwen van het Visitors Camp lijkt op dat in andere sims; creëer een comfortabel en winstgevend kamp. De bouwopties omvatten; tenten, hutten, huisjes, eetgelegenheden, zwembaden, tot douches en toiletten aan toe.
Ook hier in het kamp is er een kampmanager die jou helpt met het in de gaten houden van al de behoeften en noodzakelijkheden.
Om het kamp draaiende te houden, moet je personeel inhuren, wat gedaan wordt in de derde sectie; de Village. Het enige dat je hier hoeft te doen is genoeg plaatselijke bewoners van werk voorzien, zodat de economie van het dorp blijft groeien.
Net als een hotel, wordt de reputatie van je park gewaardeerd met een ster. Je uiteindelijke doel is dus het creëren van een vijf sterren park, door het onderhouden en exploiteren van alle drie de secties.
Houd je van 'wild life' dan is het genieten van Sim Safari met z'n meer dan vijftig verschillende soorten planten en dieren, van buffel tot alligator, vogel tot hagedis, van bomen tot bosjes.

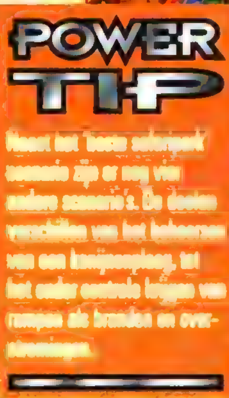

Brand in het kamp!


Fly pelicans fly!


Welke kant naar de ark?


Geen stoplichten nodig.

Is dit Centerparcs?


POWER TIP

Naast het 'beste safaripark' scenario zijn er nog vier andere scenario's. De doelen verschillen van het beheren van een kampeerplaats, tot het onder controle krijgen van rampen als branden en overstromingen.

RAPPORT

graphics	7,6
geluid	7,8
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,1

- ▲ Veel beesten
- ▲ Leuk idee
- ▲ Veel informatie
- ▼ Geen bloed!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486DX2, Windows 95, 16 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, double speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

7,8

Sim Safari is een behoorlijk intens spel, er moet op elk aspect van 'wild life' gelet worden. Wel was ik wat teleurgesteld dat de dieren gewoon verdwijnen, in plaats van grafisch verslonden te worden door hun vijand. Dit spel is zeker weten geschikt voor alle leeftijden.
MARK B.

The Fundamentals of Killing
Lesson 3

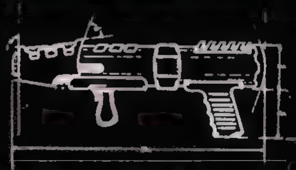
If You Feel Warm, Raining Chunks Of Sticky Monster

That Means You Hit Your Target.



U A K E

fig. C



The Grenade Launcher
Short or Medium-Range

Two player death match



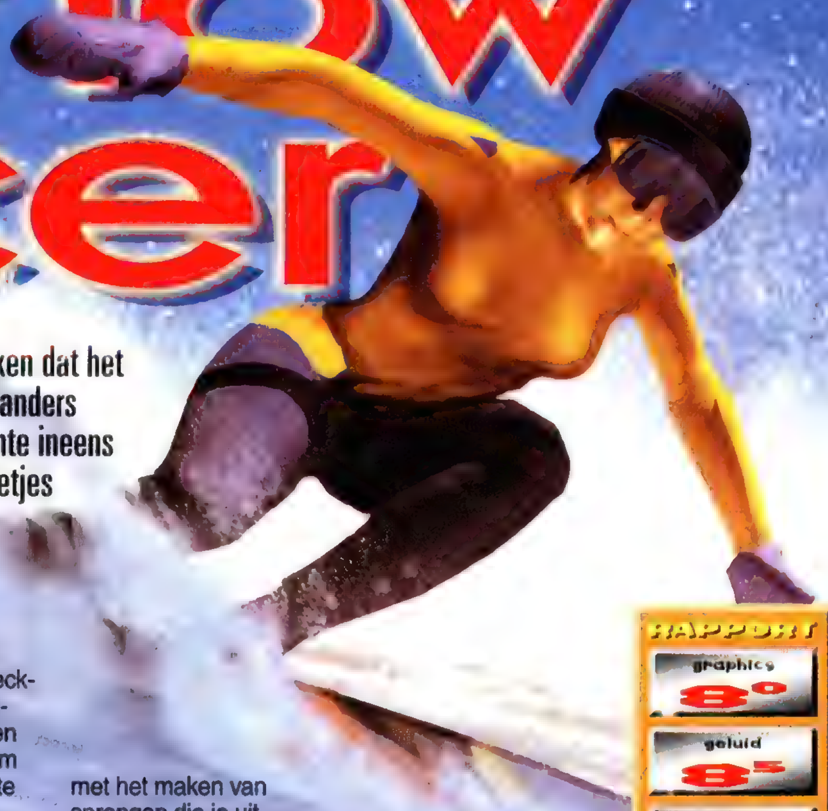
Created by







Snow Racer



Misschien dat de gamesfabrikanten denken dat het toch nog flink gaat vriezen, het blijft anders een raadsel waarom er midden in de lente ineens zo'n veelheid aan wintersportspelletjes op de markt komt.

SNEEUW-PRET?

Ik ben niet echt een sneeuwmens. Eigenlijk niet eens een wintermens. Sneeuw, ijs en nachtvorst kunnen me gestolen worden en elke winter rijzen mijn stookkosten weer de pan uit om toch een beetje die tropische temperaturen in huis te halen.
Toch vragen mijn vrienden me elk jaar weer mee op wintersport. Ik bedank dan vriendelijk en zwaai ze uit terwijl ze met zijn allen de sneeuwpret opzoeken. Niet dat ik vies ben van pret hoor maar die heb ik ook wel zonder sneeuw. Liefst in mijn luie stoel, de kachel op 10 en de kat op schoot.

RARE TIMING

Vreemd genoeg wordt nu, ruim na Nagano, terwijl de zon doorbreekt en de vogeltjes beginnen te fluiten, ineens de ene wintersportgame na de andere op de markt gebracht.
We hebben net Snowboard Kids, Steep Slope Sliders, Winter Race en Chill achter de kiezen en nu is het tijd voor Snow Racer 98. Een beetje aan de late kant dus, maar toch leuk, want Snow Racer is waarschijnlijk wel de meest spannende en veelzijdige wintersportgame uit het rijtje.
Aan de ene kant is het een heel serieus skispel, waarin je - Nagano-stijl - slalom en super-G afdalingen moet maken terwijl het aan de andere kant een hardcore snowboardgame is met een veelheid aan mogelijkheden.

PUNTEN SCOREN

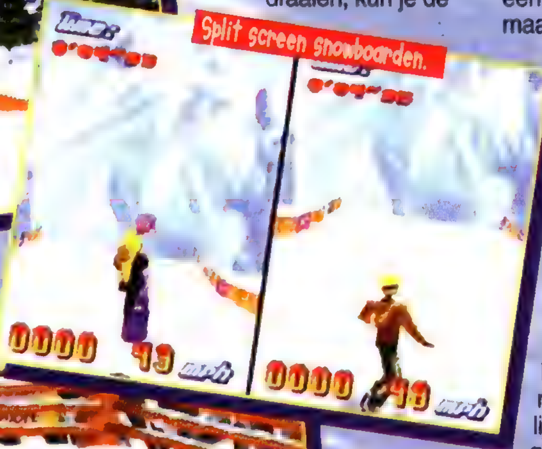
Vooral die snowboardafdeling heeft me een flinke tijd zoet gehouden. Het draait hierbij namelijk om een combinatie van punten en tijd. Je moet binnen een bepaalde tijd je parcours afleggen, terwijl je – Steep Slope Sliders-stijl - van checkpoint naar checkpoint skiet en tegelijkertijd moet proberen het vereiste minimum aan punten binnen te slepen.
Die punten kan je verdienen met het maken van sprongen die je uitvoert door alle mogelijke toetscombinaties op je joypad uit te proberen. Als je een beetje doorhebt dat je met de ene knop je board pakt en met de andere weer gaat draaien, kun je de meest spectaculaire sprongen maken en genoeg punten bij elkaar verdienen om de volgende piste te mogen betreden.

REWIND!

Het allermooiste aan Snow Racer is de replay-mode. Nadat je een afdaling hebt gemaakt, krijg je een spectaculaire replay van je tocht naar beneden te zien, waarbij ook nog eens de officiële namen van de sprongen worden vermeld.
Deze replay is zo verschrikkelijk mooi dat de makers van SR een replay-rerun mogelijkheid hebben ingebouwd, zodat je de replay zelf ook weer kan replayen. Al snel bleek dat ik meer tijd kwijt was met het kijken naar mijn afdalingen dan aan het afdalen zelf!



Lekker kontje.


Split screen snowboarden.

Whassup?



Broodje rosbief?

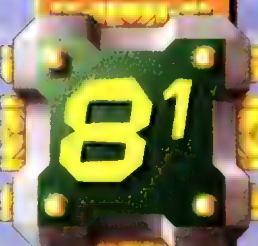

Stoere Japanner.

RAPPORT

graphics	8,0
geluid	8,5
originaliteit	7,5
speelbaarheid	8,5

+ Split screen two player mode
+ Kies uit bestaande ski's en snowboards!
+ Prachtige replays
- Wintersporten in de lente?

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Ocean\Infogrames
Distributeur: Infogrames Benelux
Tel: 040-2393555




NINTENDO 64

Comics en Games


Te gek, toch!

Comics, films en games hebben veel gemeen. Wat dacht je van games als de X-Men, Star Wars, Batman, Star Trek, Spiderman of Spawn. Van al deze comics en films zijn ook games gemaakt. En dat niet alleen; er zijn ook allerlei coole goodies te koop op dit gebied.


Je komt de meest weirde figuren tegen.



Alles over Todd McFarlane's creatie.


De Marvel-site.


Action figures te koop.


Onze eigen PJ met z'n hardcore baby's.


Spawn initeert The Duke.

ACTION FIGURES

Omdat ik niet alleen een gamer ben maar ook comics verzamel, was ik laatst aan het rondhangen op de site van Marvel comics (www.marvelonline.com) en vond daar in het menu een button met games. Snel effe op geklikt natuurlijk en zie daar, alle games die ooit gemaakt zijn van Marvel comics. Je kunt ze direct bestellen en er wordt duidelijk aangegeven voor welke spelsystemen ze te krijgen zijn. Er valt sowieso een hoop te doen op die site van Marvel, dus het is zeker de moeite waard om er eens heen te surfen.

Een goeie lijst met een heleboel verschillende comic uitgevers vind je op www.comicnetink.com/cool.html. Van hieruit kun je zo'n beetje iedereen vinden die iets met comics te maken heeft. Ik ben ook helemaal weg van Spawn dus kom ik ook regelmatig op www.spawn.com. Hier vind je alles over de creatie van Todd McFarlane. Tot mijn grote genoegen kun je hier ook action figures van Spawn bestellen en ik heb dan ook meteen de Clown aangeschaft.

Echter, op gamesgebied blijft mijn grote held de Duke. Ik ging dan ook compleet uit mijn dak toen ik laatst een Duke Nukem action figure in mijn handen kreeg. Ze schijnen ook in Nederland te koop te zijn, maar op www.resaurus.com/dukepage1.html kun je hem eveneens bestellen. Binnenkort verschijnen nog meer figuren uit de Duke-serie zoals bijvoorbeeld de PigCop en Octabrain.

Mocht je nog andere wensen hebben op het gebied van action figures dan raad ik je aan om naar http://demolitioncomics.com/low/figures te gaan.

HARDCORE BABY'S

Mocht je al je behoeften op het gebied van comics en aanverwanten dichter bij huis willen zoeken dan raad ik je de site van Vandal Comx aan. Die is te vinden op www.vandalcomx.com.

Ze zitten in Amsterdam, dus als je er niet woont dan is een tripje naar de hoofdstad aan te raden. Niet alleen omdat ze vreselijk veel coole spullen hebben maar ook omdat hier van alles te vinden is van Gods Vicious Baby's. Voor het geval je niet weet wie dat zijn (schaam je, als dat zo is), dit zijn de hardcore baby's van PJ waar iedere maand tekeningen van te vinden zijn in Power Unlimited.

Ze hebben ook hun eigen site waar je kunt komen vanuit de Vandal Comx-site maar als je niet langer kunt wachten om ze uit te checken kun je direct naar www.thb-q.com gaan. Helaas zijn er van de baby's nog geen action figures, maar wat niet is, kan nog komen.

De Qwifs zijn helaas niet op het net te vinden, maar wie weet.

BAS

Race-freak Ed schreef de PSX-versie van Formula 1 in oktober regelrecht de hemel in: 'mooier, realistischer, uitgebreider...' Psygnosis aarzelde na deze jubelende recensie geen moment en maakte snel een PC-versie.

ED IS WATCHING ME

Als Ed zwaar uit zijn dak gaat van een race-game, dan kun je er vergif op innemen dat het spel inderdaad oké is want als er iemand iets van racen afweet, dan is Ed het wel (even slijmen bij de eindredacteur kan nooit kwaad).
Er rustte dus een zware druk op mijn schouders, want elk onzinnig stukje tekst zou Ed er direct uithalen. Ik besloot daarom geen half werk van deze recensie te maken en met het testen van Formula 1 te wachten tot het weekend van de 8ste en 9e maart (het begin van het F1-seizoen in het Australische Melbourne) zodat ik uitmuntend vergelijkingsmateriaal voorhanden zou hebben.
Zodoende plaatste ik zaterdagavond 8 maart een TV naast mijn PC en installeerde het spel, wat zeer soepeltjes ging. Bezitters van een 3Dfx-kaart kunnen tijdens de installatie trouwens kiezen voor de 3Dfx-versie, de rest speelt de game in de 3D-versie.
Om een uur of een 's nachts was het zover. De TV liet beelden van de eerste training zien en wat zij kunnen, kan ik dus ook op mijn PC'tje.

POWER TIP

Zet in het begin de Damage- [illegible]

VERSTAPPEN ERBIJ

Ik merkte meteen aan de interface dat de PC-versie een conversie van de PSX-titel is. Omdat een PlayStation niet over een muis beschikt, zijn de menu's altijd simpel opgebouwd. Psygnosis heeft de interface van F1 voor de PC niet aangepast. Je wandelt daardoor met de Enter-toets razendsnel door de diverse menu's heen.
Je kunt in de PC-versie, net als in de PSX-versie, kiezen voor 'Grand Prix' of 'Arcade'. In de Arcade kun je tegen de klok racen en een zo snel mogelijke tijd neerzetten. Gewoon lekker scheuren zonder al te veel rompslomp dus.
Maar voor ons vergelijkend warenonderzoek moet ik naar de Grand Prix-mode waarin je kunt kiezen uit Training, Single Race of Grand Prix (de gehele cyclus).
Ik koos vlug voor Single Race, Melbourne en Training-session, want inmiddels waren de eerste rijders op TV al op het circuit verschenen.
F1 maakt gebruik van de coureurs uit het seizoen 97. Dat is fijn, want zo kan ik aan het eerherstel van Jos Verstappen werken, die zich dit jaar geen plekje in een renstal kon verwerven.
Snel klikte ik me een weg naar Arrows en koos Us Joske uit. Liefhebbers van de Canadese waaghals Villeneuve komen bij dit spel overigens bedrogen uit. Hun favoriet is blijkbaar ook door het Team-Holland-virus aangestoken en wilde niet dat zijn naam en foto door Psygnosis gebruikt werd.

TWEE DRUPPELS WATER

De start van de Grand Prix van Melbourne stond om vier uur gepland, dus ik had nog een paar uur om aan mijn wagen en het circuit te wennen.
Al tijdens het eerste rondje beleefde ik een feest van herkenning. Het circuit uit het spel lijkt als twee druppels water op de echte baan. Elk reclamebord, elke bocht en zelfs elk gebouw in de verte, staat in het spel precies op de juiste plaats. Niets is verzonnen.
Op een Pentium 133 scheurde ik prima rond, zelfs toen ik de beeldinstelling optimaal maakte. De omgeving (bomen, lucht, gebouwen) werd ver voor me opgebouwd. Ik had het nauwelijks in de gaten.
De PSX-versie kent acht verschillende camerastanden, de PC-versie helaas maar drie: schuin van boven, vlak achter de wagen, en een blik op de achtervolgers.

MEGA-SCHUIVERS

Ed gaf de PSX-versie een 10 voor de speelbaarheid en ik kan hem in dit oordeel redelijk ver volgen. Je hebt weinig toetsen of knoppen nodig om de wagens te besturen en de bolides reageren uitstekend op je instructies.
Ed meldde ook erg opgetogen te zijn over het realisme. En hier moet ik even tegenstribbelen. Het spel was mij in het begin namelijk een beetje té realistisch. Je moet super nauwkeurig sturen om de wagen onder controle te houden. Een klein randje van de zandbak meepakken en je spint genadeloos. In de eerste ronde was ik meer aan het tollen en draaien dan dat ik rechtuit reed.
Het inschakelen van de 'computer-stuurhulp' hielp niet veel. Nog steeds lag je bij het kleinste foutje buiten de baan. Iets wat je overigens in de 'replay-mode' prachtig nog een keer kunt bekijken.
Gelukkig kun je de weersgesteldheid op 'sunny' zetten, want bij 'rainy' was het leed voor mij waarschijnlijk niet meer te overzien geweest!



De ideale lijn.



Even terugschakelen en dan weer vol het gas erop!

Form

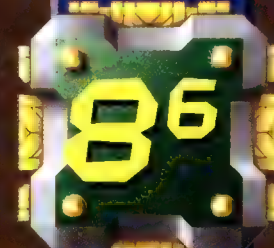


RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	9°

- ▲ Schitterende graphics
- ▲ Jos Verstappen
- ▲ Zeer realistisch
- ▼ Sturen is hard werken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, 3Dfx- of 3D-videokaart, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712



Ed overdreef niet toen hij Formule 1 een van de beste PSX games ooit noemde. Ook op de PC rangschik ik dit spel van Psygnosis onder de toppers.
J.J.

HEFTIG

De tegenstanders zijn dankzij de geavanceerde AI ook in de beginners-mode niet bepaald een makkelijke prooi. Ze snijden je af, hangen in je slipstream of remmen je er gewoon uit. Je moet kortom van goede huize komen om een race winnend af te sluiten.
Ik raad iedereen aan in het begin de 'damage-mode' uit te zetten. Als die mode namelijk aanstaat, spatten bij elke botsing de onderdelen werkelijk tegen je beeldscherm aan. Ziet er heftig uit, maar het is wel zo leuk als je langer dan elf seconden aan een race kunt meedoen.
Als je uitvalt, moet het circuit weer ingeladen worden en dat duurt even. En aangezien ik geen soort van 'instant repair' in het spel kon vinden, betekent eruit liggen ook echt eruit liggen.
Het sleutelen (banden, chassis, benzine, enz.) aan een auto verloopt voor en tijdens de race erg eenvoudig dankzij de duidelijke menu's. In de Arcade bestaat de sleutelmogelijkheid overigens niet. Wel kun je in beide modes via een netwerk tegen meerdere tegenstanders racen.

DAMAGE-MODE

Zo rond een uur of vier 's nachts had ik het rijden redelijk onder de knie gekregen. Een hoge notering zat er straks tijdens de race waarschijnlijk nog niet in, maar ik hield de auto wel op de baan. Ik schakelde ditmaal wel de 'damage-mode' in, want alles moest echt lijken.
Toen de echte jongens in Melbourne gas gaven, stoven de bolides op mijn eigen beeldscherm ook weg. Weliswaar in een andere volgorde, maar het zag er toch leuk uit.
Al snel was ik blij dat ik een game bij de hand had, want de McLarens van Hakkinen en Coulthard lagen in het echt binnen de kortste keren ver voor. Een saaie boel dus op TV. Op mijn PC was de strijd echter nog niet gestreden. Mede dankzij mijn af en toe ijzingwekkende moves met Jos, die al menig wagen in de zandbak had gedreven, werd het een lange en spannende nacht.



Mijn favoriete circuit.



Monaco ziet er weer schitterend uit.

...mula 1

NBA Pro '98

De fenomenale balbehandeling van Scotty Pippen, Michael Jordan, Rik Smits en The Mailman worden al jarenlang in Nederland op de voet gevolgd. Heeft NBA Pro '98 de ballen om deze transatlantische liefde te bevredigen?

NBA LOVE

Het is niet vreemd dat de PU altijd zoveel belangstelling heeft voor alles wat te maken heeft met American B-Ball. De Nederlandse liefde voor deze snelle sport uit de V.S. en Canada gaat namelijk al ver terug in de tijd. Terug naar de tijd dat Larry Bird met zijn Boston Celtics furore maakte. Terug naar de jaren zeventig toen de Harlem Globetrotters de wereld gek maakten met hun goochelkunsten. Wie zou niet eens een keertje zo'n wedstrijd in een volle Garden in hartje New York willen meemaken?
Met NBA Pro '98 heeft Konami dan ook de juiste snaar geraakt door een zo realistisch mogelijk NBA-spektakel te ontwikkelen. Zo realistisch zelfs dat het af en toe lijkt alsof je Spike Lee tijdens een wedstrijd van de Nicks tegen de Bulls een lullige opmerking hoort maken naar Michael Jordan. 'Fok you nigga!'

DE EERSTE ECHTE

NBA Pro '98 is een vervolg op de overbekende NBA In the Zone serie van Konami. In 1996 en 1997 werden de releases van In the Zone echter overschaduwd door een hele serie NBA-games die door Sony op de markt werd gebracht.
Maar deze maand is NBA Pro '98 de enige die het verdient om in de schijnwerpers te staan. Bovendien beleeft de Power Unlimi[illegible] primeur omdat NBA Pro '98 het [illegible] b-ball spel is dat ooit [illegible] de Nintendo 64 wordt besproken.
NBA Hang Time verscheen al eerder voor de N64 maar was het vermelden nimmer waard. En dat ondanks de rijke geschiedenis die Nintendo heeft met basketbal. Maar na lang wachten is het dan zover: eindelijk een basketbal-game die de N64 waard is. Het resultaat is er dan ook naar. Ik heb de afgelopen jaren menig balletje geworpen maar de controls van deze NBA Pro '98 N64-versie glijden heel lekker over je vingertoppen. Om Mike Starink (Pag. 49/50) vast aan te halen: "Dit spel is geil."

YO COACH!

Het mooie aan NBA Pro '98 is dat alle spelers van alle teams ook daadwerkelijk lijken op wie ze zijn in real life. Daarvoor hebben de programmeurs van Konami alle foto's van de spelers met texture-map technieken op de lichamen van de in-game karakters gemonteerd. Daarnaast zijn alle bekende sportfeatures weer present: exhibition, playoff en season. Verder bestaat de mogelijkheid om tijdens het seizoen spelers te kopen en te verkopen. via de Free Agency. Je kan zo met een beetje geluk je eigen dreamteam samenstellen.
Een andere originele optie is de Coachin Mode. Hiermee kan je de wedstrijd als coach volgen en je team leiden in offensieve en defensieve technieken. Je moet ervan houden, maar voor de echte NBA-freaks is dit niet te versmaden, en dat geldt eigenlijk voor het hele spel.

RAPPORT

graphics	7,9
geluid	9,0
originaliteit	7,5
speelbaarheid	9,0

- ▲ Soepele controles
- ▲ N64 is op juiste weg
- ▲ Realistische graphics
- ▼ Beetje houterige motion

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 169,95 Bfr. ca. 3075
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

8,4

NBA Pro '98 is een spel dat alleen al de moeite waard is om de lekkere beats die door de cartridge geopenbaard worden. Ook verder is er weinig aan te merken op deze game waarmee de b-ball fans eindelijk ook op de N64 los kunnen gaan.

THOMAS



Vol verwachting klopt ons hart.

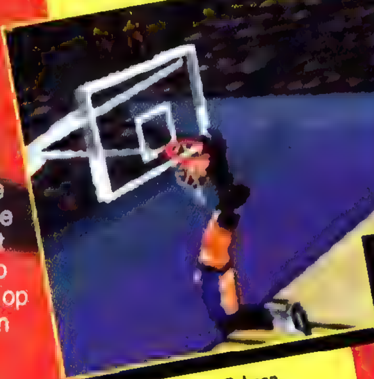

Man-to-man dekking; vaste prik in de NBA.


Verrek, zie je dat reclamebord?



Rik maakt al snel in de wedstrijd z'n eerste fout.

POWER TIP


Druk de A en B-knop tegelijkertijd in tijdens een dunk en je speler maakt een indrukwekkende maar bovenal koele Alley-Oop.



Hé brother, how's life?

met...



"Hoezo, white man can't jump?!"

Mike Starink
Special guest star Dr. Love

Hoofdredacteur: "Een Profcheck met Mike Starink? Maar waar houdt die gozer dan van? Is Mike een racer of is het meer een mannetje voor een vette shoot'em up?" Thomas: "Weet ik veel. Volgens mij speelt ie graag met ballen, dus geef me maar iets waar ie zich bij thuis kan voelen. NBA Pro '98 lijkt me wel wat. Zijn die b-balls lekker groot en glad?"

BIOOTJE

Wie kent Mike Starink? Wie kent Mike Starink niet? Da's dus een vraag waar niet direct een duidelijk antwoord op te geven is. Mike is namelijk een beetje een eigenaardig geval. De ene helft van Nederland heeft nog nooit van hem gehoord en de andere helft van Nederland weet meteen over wie je het hebt.

Mike is de Disneyclub, Mike is The Lounge, Mike is Liefde op het Eerste Gezicht en Mike is Vizier ('durft u het aan..?'). Vooral de start van Veronica Live (voorheen CallTV) in oktober 1995 betekende veel voor de naamsbekendheid van deze presentator-zonder-blad-voor-zijn-mond.

Zijn programma The Lounge sloeg bij tv-kijkend en -makend Nederland in als een bom. Nog nooit was zo'n absurd, energiek en inhoudsloos programma op onze vaderlandse buis te zien geweest. Nog nooit had iemand het aangedurfd om zo brutaal, zo open en zo gewetenloos een programma te presenteren. Mike zette hiermee een trend die tot op de dag van vandaag door veel nieuwe én oude presentatoren wordt geïmiteerd. Eigenlijk was het helemaal niet de bedoeling dat Mike Starink presentator zou worden. Hij werkte liever achter dan voor de camera.

Maar na ruim vier jaar adrenalinekicks voor de lens is het natuurlijk moeilijk om afscheid te nemen. "Dus gaan we gewoon door zolang ik er nog lol aan beleef", is zijn nuchtere commentaar. In de toekomst misschien een computergame programma? "Wie weet, maar dan moet ik wel effe gaan oefenen. Ik ben namelijk nogal analoog ingesteld en die vloek moet ik er zo snel mogelijk zien uit te rammen!"



Dr Love en Mike tasten elkaar af.



Dr. Love staat nog ietsje voor.



Anti-shot van fotograaf Thomas.

FOKKIN LATE

Met mijn Nintendo 64 onder de arm en de NBA Pro '98 cartridge stevig in mijn knuist geklemd, liep ik richting de Greenroom van Veronica Live om de boel te installeren. Ik had hier om half vijf met Mike afgesproken en het was inmiddels al vijf voor half vijf dus ik moest een beetje opschieten. Scart in de monitor, stekker in het stopcontact en NBA Pro in het gleufje: I was there en voor mij mocht het feest losbarsten. Maar tien minuten later was er nog steeds geen Mike te bekennen en na ruim twintig minuten begon ik toch een beetje ongerust te worden. 'De afspraak was toch duidelijk', dacht ik bij mezelf, 'of word ik nu gek?' Ik sloeg mijn agenda er nog even op ▶



"Haaaa, eat this white nigger!"



"I wanna shoot some hoop."

na maar die haalde alle twijfel uit mijn donder. Het stond er toch echt: dinsdag om half 5, Profcheck met Starink. Precies op het moment dat mijn gedachten lichtelijk geïrriteerde vormen begonnen aan te nemen, voelde ik opeens een warme vochtige wind in mijn rug, gevolgd door een alles penetrerende Old Spice lucht. Ik draaide me om en achter me stond een enorme neger met een geweldige afro me breed grijnzend toe te lachen. "Word Brother, my name is Dr. Love and I wanna shoot some hoop."

DR. LOVE VERSUS MIKE STARINK

"Luister vriend, ik zit hier op Mike Starink te wachten en ik heb geen tijd om NBA Pro '98 met een vage funker te spelen."
Op dat moment kwam Mike binnenhollen. "Sorry Thomas dat ik zo laat ben, maar ik moest nog even wat banden inspreken voor de uitzending van The Lounge van vanavond." Ik was nu toch wel lichtelijk ontstemd geraakt en antwoordde dan ook: "Fok that, ga zitten en speel maar een paar potjes tegen die Liefdesdokter. Dan heb ik in ieder geval nog iets om over te schrijven."

En zo zaten Mike en Dr. Love gezellig naast elkaar. Niemand wist eigenlijk waar die zware Afrorakker precies vandaan kwam, maar dat mocht onze b-ball-experience niet verstoren. Mike nam de Chicago Bulls voor zijn rekening en Dr. Love ging voor Utah Jazz. "White men can't jump", brulde Dr. Love en met een dikke grijns ramde hij de bal via het hoofd van Scotty Pippen keihard in de basket.
"Kut, shit, welke knoppen moet ik eigenlijk indrukken", was de onbehouwen respons van Mike. "Druk ze allemaal maar tegelijk in, dan gebeurt er misschien nog wat", snauwde ik hem toe. Na het eerste kwartier was de stand 27-24 voor Dr. Love maar ik had toch sterk de indruk dat Mike de smaak te pakken begon te krijgen. De verbeten blik in zijn ogen verraadde een diep gewortelde haat tegen verliezen en als ervaren gamer zie je dat het dan wel goed gaat komen. Ook al had hij nog steeds geen idee waar ie mee bezig was.

OUT OF BOUNDS

In de tweede en derde periode liepen de scores gelijk op. Dr. Love beschuldigde 'white nigger' Starink er nog regelmatig van dat 'white men can't jump and swing' maar intussen had Chicago Bulls' witte Longley toch al zo'n 21 punten in de basket gedunkt.
Het vuur laaide weer op toen het vierde kwart aanbrak. Mike had eindelijk in de gaten dat snel passen de sleutel naar het succes was. In vloeiende combi's gleed de ene na de andere driepunter en dunk door de hoop van Dr. Love.
Vol frustraties haalde de dokter toen maar zijn opblaas vriendin erbij om zich op haar af te kunnen reageren maar dit mocht niet meer baten.
Met een afgetekende score van 76-68 won Mike deze NBA Pro '98 pot tussen de Chicago Bulls en Utah Jazz. Het enige dat Mike nog kon uitbrengen na deze glorieuze overwinning was: "Wat een waanzinnig geil spel. Dit moet ik hebben. Heeft de Power Unlimited binnenkort niet een of andere Awards-uitreiking of feest dat aan elkaar geluld moet worden?"
Nee Mike, da's volgend jaar pas weer. Maar wij houden je vorderingen in de gaten.
En Dr. Love? Dr. Love was nergens meer te bekennen. Navraag bij de beveiliging van Joop van den Ende vertelde ons dat een ongelofelijke fonky neger met een opblaaspop onder zijn arm was aangehouden in de kleedkamers van Linda, Roos en Jessica. A littlebit out of bounds, that man...

THOMAS



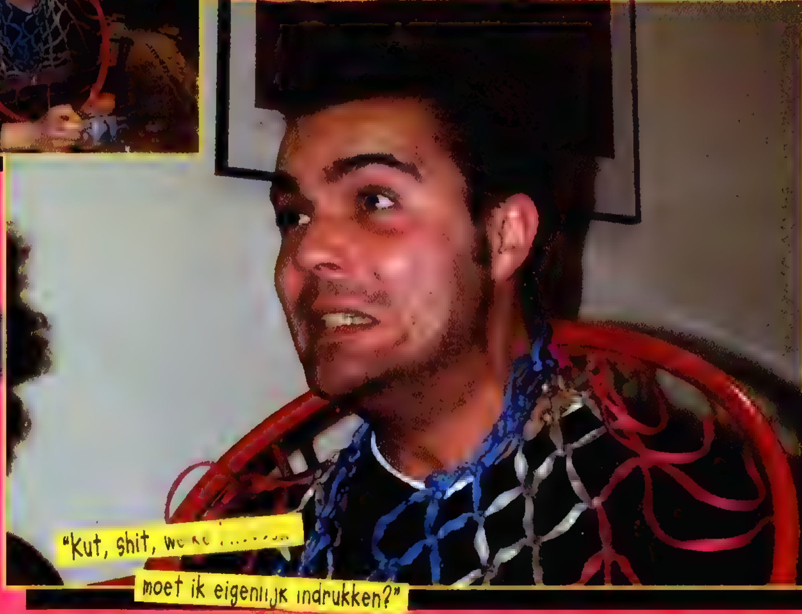
"Check this Doc!"



New balls please.



En toch komt die gozer me bekend voor...



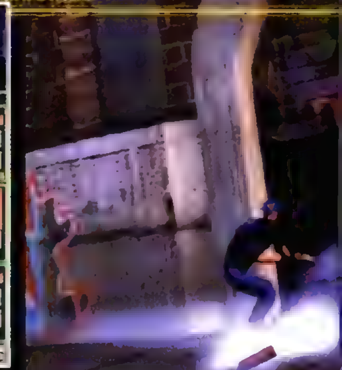
"Kut, shit, welke .... moet ik eigenlijk indrukken?"

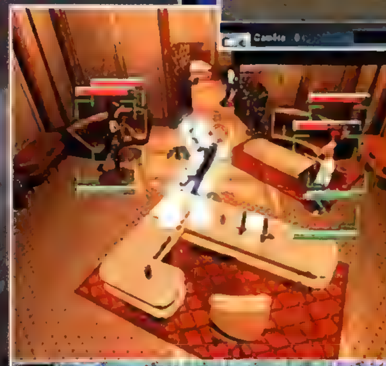


POWER TIP

Plaats je Phy agenten altijd voor je Psys agenten.


Lekker de buurt (on)veilig maken.




Vijf tegen een. Da's altijd raak.



Gaan we met jerrycans smijten?

De wereld van Ubik lijkt sterk op die van Blade Runner.

Na Blade Runner ziet nu een tweede boek van de beroemde sciencefiction schrijver Philip K. Dick het licht als computerspel: Ubik.

THE NAME IS DICK

Softwarehuis Cryo doet het de laatste tijd zeer goed in de gamesbiz dankzij haar oogstrelende adventures Versailles 1685 en Atlantis. Met Ubik slaat men een iets andere weg in. Ubik is namelijk gemodelleerd naar het boek van de auteur Philip K. Dick, die ook Blade Runner en Total Recall schreef. Dat Dick een voorliefde voor cyberspace heeft, komt in dit spel duidelijk naar voren.
Een spel dat naast adventure elementen, ook strategische-, RPG- en actie-elementen kent. Een actie-RPG-strategie-adventure? We zullen zien.

GRIMMIG

Ubik speelt zich af in New York in het jaar 2019 en de toekomst ziet er weer eens niet best uit. In een donkere, grimmige wereld, vol mega-corporaties en space-kolonies, wordt een bittere strijd uitgevochten. Maar niet om geld, drugs of land deze keer; informatie, daar draait alles om. Enorme bedrijven en syndicaten bedienen zich van de meest effectieve bedrijfsspionage ooit. En kennis is macht en macht is rijkdom en deze rijkdom wordt vergaard met een nieuw soort wapen: psychische krachten. Speciale agenten, de Psys genaamd, werken voor criminele organisaties als The Hollis Corporation en kunnen via hun uitzonderlijke krachten op de meest vernuftige manieren infiltreren en saboteren. Het zijn zogenaamde half-mensen die door cybertechnologische implantaten gehersenspoeld zijn. Om een tegenwicht te bieden werd Runciters Associaties opgericht, een organisatie die werkt voor bedrijven die zijn geïnfiltreerd door de Psys. Runciters Associaties gaat onverwijld de strijd aan met de spionnen van The Hollis Corporation.

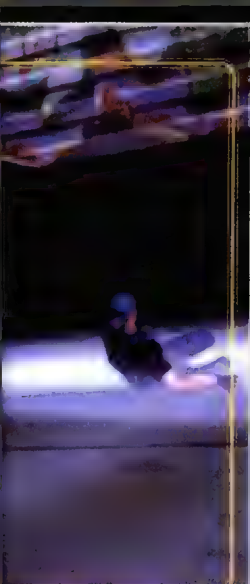
TEAM

In Ubik speel jij Joe Chip, een squad-leader die het samen met een team mag gaan opnemen tegen deze groep cyberfreaks.
In een sloot missies, die allemaal hoofd- en subopdrachten hebben, is het de bedoeling uiteindelijk The Hollis Corporation op te rollen. Iets dat heel veel uren gamen en heel veel bakken koffie zal gaan kosten.
Per missie heb je 9000 credits tot je beschikking waarmee je een squad kunt samenstellen. Je moet namelijk agenten inhuren. Je team kan uit twee soorten agenten bestaan. Zo zijn er de Psys, dit zijn anti-Psys die aan jouw kant werken tegen de Cyber Psys. De sterkte van de Psys ligt in de diverse psychische krachten die behoorlijk effectief kunnen zijn. Doordat al hun kracht gefocused is op hun mind-powers, zijn jouw Psys lichamelijk kwetsbaar. Daarom zijn er ook Phys: soldaten, gespecialiseerd in vechten en het omgaan met wapens. Hoe duurder de agent is, hoe beter zijn of haar psychische krachten of wapens zijn. Per missie is het erg belangrijk hoe je je squad samenstelt. In de ene missie heb je namelijk meer aan vuurkracht en bij een andere opdracht zijn de paranormale krachten weer handiger.
Om je beter voor te bereiden op een missie, kun je ook info kopen bij spionnen, maar ja, ook dat kost natuurlijk pecunia.

ERVARING

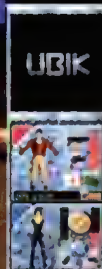
Je speelt Ubik ietwat schuin van boven. Via







Achter iedere hoek zit een tegenstander.





Een Cyber Psy in rutte.



Hier kom je niet zomaar binnen.



Tijd om in te spoenen.

Versterking dringend gewenst!



Heb jij al wat gevonden maatje?

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	8⁰
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁵

▲ Uitdagend

▲ Psychische krachten

▲ Cyberpunk

▼ Overkill

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Eight speed CD-speler, Windows 95 (Pentium 166 en 150 Mb ruimte op harde schijf wordt aanbevolen).
Fabrikant: Cryo
Uitgever: R&P Electronic Media
Tel: 020-6458248



Het spel is origineel, uitgebreid en enorm uitdagend maar door absurd veel elementen van diverse genres bij elkaar te gieten, krijg je toch een beetje een vlees-noch-vis gevoel. Desalniettemin zullen die-hards die de meeste games te simpel vinden, zich hier volledig kunnen uitleven want Ubik speel je niet in een avondje uit.

JAN

een camera (die in beide posities (automatisch of handmatig) uitermate irritant werkt), kun je de omgeving vanuit diverse standpunten bekijken. Naast een heel arsenaal aan menu's, waarbij je onder andere je squadleden kunt bekijken en je inventory kunt checken, vind je in het spelscherm (ongeveer ter grootte van de helft van je monitor) desgewenst iconen. Deze kun je gebruiken als je wilt onderzoeken, bekijken, oppakken, bukken, schieten enzovoorts. Via de muis bedien je alle handelingen en je hebt wel even wat tijd nodig om daar vertrouwd mee te raken.

Heb je je de bediening eigen gemaakt en een squad samengesteld dan ga je op pad. De missies vinden plaats in donkere en lugubere complexen waar de sfeer onheilspellend is. Per missie kun je bonussen/geld verdienen, bijvoorbeeld door ongehavend met je squad terug te keren.

MIND POWER

Naast speurwerk, het verzamelen van objecten en clues en met jan en alleman ouwehoeren, is de interactie met de slechte Psys het leukste onderdeel van het spel. Maar verwacht geen actie a la Quake. Je dient de gevechten goed georganiseerd aan te gaan. De diverse psychische krachten kunnen velerlei functies hebben. Ze zijn in te delen in zes categorieën: Biologic, Materialistic, Mental, Energy, Kinetic en Temporal. Er zijn tien varianten van ieder type, dus een totaal van zestig verschillende mind powers! Hierbij kun je denken aan het helen van wonden, het tijdelijk verlammen van je tegenstander, wapens van tegenstanders onklaar maken, machines uit zich zelf laten stoppen, energie opzuigen, shocks veroorzaken, iemand duizelig of krankzinnig maken en zelfs de tijd beïnvloeden.

Deze zeer heftige krachten hebben een waanzinnige uitwerking, maar pas op, je tegenstanders hebben ook psychische krachten. Je Phys zorgen voor het nodige old-time vuurwerk door middel van granaten, uzi's, mitrailleurs, geweren en meer van die dingen. Elke actie heeft zijn uitwerking op de moraal en de ervaring van je squadleden.

OVERKILL

De vele opties die Ubik kent, zijn natuurlijk wel erg leuk maar ik kreeg af en toe het idee dat er sprake was een overkill. Je kan en moet als speler zoveel doen; je zou er bijna je mousepad van opvreten.

Je moet je diverse psychische krachten kennen, info kopen, medikits verzamelen, praten, speuren, onderzoeken, schieten, bukken, van squad wisselen, genoeg geld verzamelen, kennis vergaren, hacken, experience points scoren en ga zo nog maar even een kwartiertje door. Het spel is dan ook te typeren als een soort mix van Fade To Black, Incubation, Alone In The Dark en Police Quest. Dat klinkt behoorlijk complex en dat is Ubik ook. Ik zou dus zeggen, echt een spel voor zeer ervaren gamers.

Theme Hospital

Moest ik 't doen of niet? Ik stond in dubio want als ik ergens een hekel aan heb zijn het wel ziekenhuizen, maar aan de andere kant ben ik een sucker voor sim-games.

Aan ziekenhuizen heb ik een broertje dood. Op mijn tiende lag ik twee weken lang in zo'n hospitaal voor een soort rare bloedprop in mijn neus en een jaartje later mocht ik nog eens langs voor een scheur in mijn maagwand. Verder mag ik elke maand wel een keer met mijn arme moedertje mee, die gekweld wordt door een slepende ziekte waar geen dokter raad mee weet.
Je kan je voorstellen dat ik niet zat te springen om ook nog eens de touwtjes in handen te nemen van een computerhospitaal en in de weer te gaan met digitale dokters en virtuele verpleegsters.

Aan de andere kant ben ik een hardcore sim-gamer en heb ik dagenlang simsteden en -torens gebouwd en heb zelfs die goeie ouwe 16 bitter Theme Park, eveneens van Bullfrog, met veel plezier gespeeld. Toch heb ik vanwege mijn ziekenhuizen-fobie Theme Hospital nooit met één vinger aangeraakt.
Totdat de PSX-versie van het spel werd uitgebracht en de eindredacteur zich mijn smeekbeden om een sim-game herinnerde en het spel mijn kant op deed komen.

Ik moet eerlijk zijn: mijn vooroordelen over ziekenhuizen werden in één klap van de tafel geveegd toen ik eenmaal begon met spelen.
Ik kreeg een leeg pand toegewezen en werd kort gebriefd over mijn opdracht. Ondersteund door de coach, die je door het begin heen sleept, bouwde ik een receptie, huurde ik een receptioniste en plaatste bankjes, cola-automaten en brandblussers. Onderzoeksruimten volgden alsmede doktoren en psychiatrische inrichtingen en voordat ik eens Aaa kon zeggen, was ik volledig verslaafd aan mijn nieuwe baan als ziekenhuisbaas.
Ik huurde nog meer doktoren, bouwde operatiekamers en kocht extra panden om mijn snel groeiende ziekenhuisje in onder te brengen.

POWER TIP
Haal snel alle schoonmakers erbij als er een kotsepidemie uitbreekt.

Ik heb Theme Hospital nachtenlang gespeeld en zou uren door kunnen gaan met het bezingen van deze prachtige titel, maar ik moet natuurlijk met kritische ogen naar deze game blijven kijken en helaas bekennen dat er hier en daar nog wel ruimte voor verbetering is.
Neem bijvoorbeeld de doktoren. Ze hebben allemaal dezelfde rotkop en zijn bovendien allemaal oudere blanke mannen, terwijl de zusters het in Theme Hospital zonder broeders moeten doen.
Ook jammer is dat je de karakters in de game niet kan 'personalizen'. In Sim-Tower kan je iedere persoon een naam geven en in Sim-City plaats je het Vondelpark naast het Concertgebouw, net zoals het hoort.
Zou het niet veel leuker zijn om je klasseleraar naar de operatiekamer te sturen voor het weghalen van zijn Spare Ribs? Of om je buurmeisje in een spannende verpleegsters-outfit aan het werk te zetten in je apotheekje?
Het zijn juist deze details die een simgame net even dat beetje extra geven en die Theme Hospital een volle 10 waard zouden maken.

POWER TIP
Leid je eigen doktoren op in de training-room.

RAPPORT

graphics	9^0
geluid	9^0
originaliteit	9^5
speelbaarheid	9^5

▲ Mooie graphics
▲ Grappige ziektes
▲ Verschillende opdrachten
▼ Steeds dezelfde characters

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Bullfrog
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

9^3

Zelfs mijn enorme afkeer van wachtkamers, onderzoeksruimten en doktoren kon niet voorkomen dat ik inmiddels zwaar verslaafd ben aan Theme Hospital. Ik sluit me dan ook volledig aan bij de conclusie (vorig jaar) van de PC-versie: 'een spel om je scalpel bij af te likken'.
ANDREAS


Ook doktoren mogen soms even ontspannen.


Alle begin is simpel.



Binnenkomende gipsvlucht.


Weer een patiënt opgelapt!



Ziekenhuis vol? Gewoon grond bijkopen.



Bijspijker cursusje.

LUCKY LUKE


En de mensen van de natuurbescherming kijken toe.

In navolging van cartoons als Kuifje en de Smurfen, komt Infogrames met een nieuwe, of beter gezegd oude stripheld op de proppen. De beurt is nu aan de inmiddels vijftigjarige Lucky Luke om de grote stap van stripboek en tekenfilm naar de console te maken.

THE PRICE OF FAME

Onze poor lonesome cowboy heeft ook op de PSX weer één doel: de verschrikkelijke gebroeders Dalton achter slot en grendel zien te krijgen. Dit illustere viertal is weer eens ontsnapt en laat als vanouds een spoor van vernielingen achter.
Uiteindelijk zijn er vijftien levels (en een aantal bonuslevels met tussenbazen en spelletjes) voor nodig om hen in te kunnen rekenen.
Het is echter niet zo dat je het constant met dit kwartet aan de stok krijgt. Tijdens de achtervolging kom je namelijk op verscheidene lokaties waar vele andere schurken ook een appeltje met je te schillen hebben.
Tja, laten we het er maar op houden dat dit de tol is die je betaalt voor je roem.

VAN VECHTEN TOT HOUTHAKKEN

LL is een combinatie van bijna alle bestaande genres die de console kent. Het grootste gedeelte van de levels is in platformstijl met 2D-scrolling gameplay, afgewisseld met 3D-gameplay, en zelfs levels in een Time Crisis-stijl.
Ik kan me niet herinneren dat een character zo veel verstand had van zoveel verschillende dingen. Het ene moment dient Luke al schietend en rijdend op zijn paard Jolly Jumper een treinroof vroegtijdig de kop in te drukken, het andere moment maakt hij samen met Rataplan een duizelingwekkende rit in een mijnwagentje. Om nog maar te zwijgen over zijn vechtskills in de saloon en zijn houthakkerskwaliteiten tijdens de nationale Lumbermen Sport Events.
Je ziet het, met al deze ingrediënten kan in ieder geval niet gezegd worden dat dit spel eentonig is.

GEEN BLOEDVERGIETEN

De 2D-gestileerde levels leiden je door typische western-stadjes, de woestijn, en een Mexicaanse ghost town. Hier dien je, met getrokken pistool, allerlei aanslagen op jouw persoontje te verijdelen. De ene keer wordt er op je geschoten, de andere keer krijg je weer een ton bovenop je harses.
Net als in de strip gebeurt dit allemaal op een vrij grappige manier. Wanneer je een tegenstander neerschiet, spat het bloed niet keihard op je beeldscherm, maar zakt bijvoorbeeld zijn broek af alvorens 'ie neervalt.
Daarnaast kun je allerlei items als geld, extra levens en dynamiet oppikken die ervoor zorgen dat je levensduur wat verlengd wordt want in tegenstelling tot de strip, kan Luke hier natuurlijk wel de pijp uitgaan.

CARTOON-SFEER

Grafisch ziet het er allemaal picobello uit. Je mag natuurlijk geen state of the art beeld verwachten, maar dat zou de kracht van een game als deze ook teniet doen. Gekozen is voor een authentieke uitstraling die de cartoonsfeer akelig dicht benadert. De muziekjes en de kreten van zojuist gedode tegenstanders maken dit western-feest compleet.
De bediening is vrij basic, waarbij je niet al te veel hoeft na te denken over de te maken bewegingen en acties. Dat mag ook wel, als je een game maakt die gericht is op kids tussen de 8 en 14 jaar.
Want laat ik daar nog even duidelijk over zijn: ben je geen fan van de Luckster of vind je geweld zonder bloed en kreten die door merg en been gaan maar niks, dan is dit zeker geen game voor jou.

RAPPORT

graphics	74
geluid	75
originaliteit	82
speelbaarheid	80

- ▲ Veel variatie in gameplay
- ▲ Authentiek sfeertje
- ▲ Leuke tussenbazen
- ▼ Eén difficulty-level

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames Benelux
Tel.040-2393555



Lucky Luke is gewoon een ongecompliceerde, funny actiongame met een redelijke moeilijkheidsgraad die het vooral bij de liefhebbers van deze cowboy en het wat jongere publiek in de smaak zal vallen.
SKATE

POWER TIP
Ga in het Mexicaanse dorp pas naar de medicijnman wanneer je de negende parel gevonden hebt.


Ietj neer naar rechts en weg Luke.

Bonestaak krijgt een rechtse directe.

Lekker chillen in het zonnetje.

Nee boys, kwaad kijken helpt niet meer.

Ik zweer 't je Luke, ik eet ze op.

Eén ton op je kop en toch cool blijven.

Tot op de dag van vandaag is Pilotwings een van de meest spraakmakende titels op de N64. De verwachtingen waren dan ook hooggespannen toen het ontwikkelteam van Paradigm Software met een nieuwe flightsim aankwam.

RAPPORT

graphics	7^7
geluid	6^5
originaliteit	5^0
speelbaarheid	4^5

▲ Een surplus aan tegenstanders

▼ Trage gameplay

▼ De bediening stinkt

▼ Zware moeilijkheidsgraad

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3050
Fabrikant: Video System
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

5^9

Als er iets meer snelheid in Aerofighters Assault had gezeten en de besturing van de straaljagers wat minder te wensen had overgelaten, had 't nog wat kunnen worden met deze game. Helaas is dat niet het geval, dus suckt 'ie big time.
SKATE

VN TO THE RESCUE

Laat ik allereerst voorop stellen dat Aerofighters Assault een totaal ander soort flightsim is dan Pilotwings 64. Hier wordt namelijk niet vrolijk rondgevlogen met grappige vervoermiddelen maar met heuse hi-tech straaljagers. Ook de missies vallen niet met elkaar te vergelijken. In deze battle-flightsimulator is het de bedoeling dat je een eind maakt aan de wereldwijde vernietiging die een groepering genaamd Phutta Morgana tracht te bewerkstelligen.
Met vier toppiloten van de Verenigde Naties neem je het op tegen de meest verschrikkelijke tegenstanders, die zich verspreid over tien levels in grote hoeveelheden aandienen.
Te kiezen valt uit de F14B Tomcat die bestuurd wordt door Hawk, de A-10A Thunderbolt II met Glenda in de cockpit, de FS-X gevlogen door Hien en De SU-35 Super Flanker met Volk achter de knuppel.
Elke straaljager heeft z'n eigen vliegcapaciteiten en speciale wapens, zodat je de vijand op velerlei manieren kunt proberen te verslaan.

MET DANK AAN DE COLLEGA'S

Zoals gezegd zijn de tien levels verspreid over de gehele planeet.
Je eerste missie vindt plaats in hartje Tokyo, waarna het strijdtoneel zich verplaatst naar de Atlantische Oceaan, het woestijngebied en het centrum van New York.
Je zult dus niet alleen luchtgevechten aan moeten gaan maar ook op de grond en boven water een flinke strijd moeten leveren. Met de nadruk op flink, want hier ontstaat het eerste probleem van de game.
Aerofighters Assault is namelijk top wanneer het aankomt op het simulatiegedeelte maar het spelverloop is zo traag en frustrerend en de bediening (waarbij natuurlijk weer alle knoppen gebruikt moeten worden) zo verdomd lastig, dat de strijd op leven en dood vaker in jouw nadeel beslist wordt dan je lief is. Gelukkig willen je collega's zo nu en dan een handje meehelpen in het strijdgewoel, anders zou je in een handomdraai met straaljager en al neerstorten.

VECHTEN TEGEN DE BIERKAAI

Elk level kent een eindbaas die je moet vernietigen om naar het volgende knalfeestje door te kunnen gaan. Zo heb je in Tokyo een ongewenste ontmoeting met een Super X Walker-robot en in de oceaan ligt een Levathiaans oorlogsschip je op te wachten.
En daarmee eindigt mijn verhaal over de eindbazen want vanaf het derde level wordt het werkelijk vechten tegen de bierkaai, zelfs in de Easy Mode.
Daarbij komt ook nog dat ik Aerofighter Assault na drie levels wel zo'n beetje gezien had, waardoor ik allesbehalve gemotiveerd was om verder te gaan met de game.
Natuurlijk zijn de special effects prachtig (zoals het hoort op een krachtige machine als de N64) maar bij een flightsim gaat het natuurlijk om meer dan de vette explosies.
Ook de graphics van de straaljagers en tegenstanders (de heli's, Stealth-straaljagers, oorlogsschepen en vele andere voertuigen) stijgen boven de middelmaat uit, maar als een flightsim/shoot' em up niet lekker speelt dan houdt het naar mijn mening op.



AEROFIGHTERS ASSAULT

review

Mortal Kombat Mythologies

Sub-Zero

Mortal Kombat 4 ligt nog steeds niet in de winkel maar de MK-fans kunnen zich tot die tijd heerlijk uitleven met MK Mythologies dat nu ook is uitgekomen op de Nintendo 64.

PLEZANTE CREATIE

Eigenlijk ben ik niet zo'n enorme fan van de N64 (iets wat de trouwe lezers misschien reeds was opgevallen) maar voor MK Mythologies neem ik toch echt mijn hoed af. Net als de PlayStation variant, die eind vorig jaar op de markt kwam, is de N64-versie van dit Mortal Kombat platformspel een uitermate plezante creatie.

BLAUWE AAP

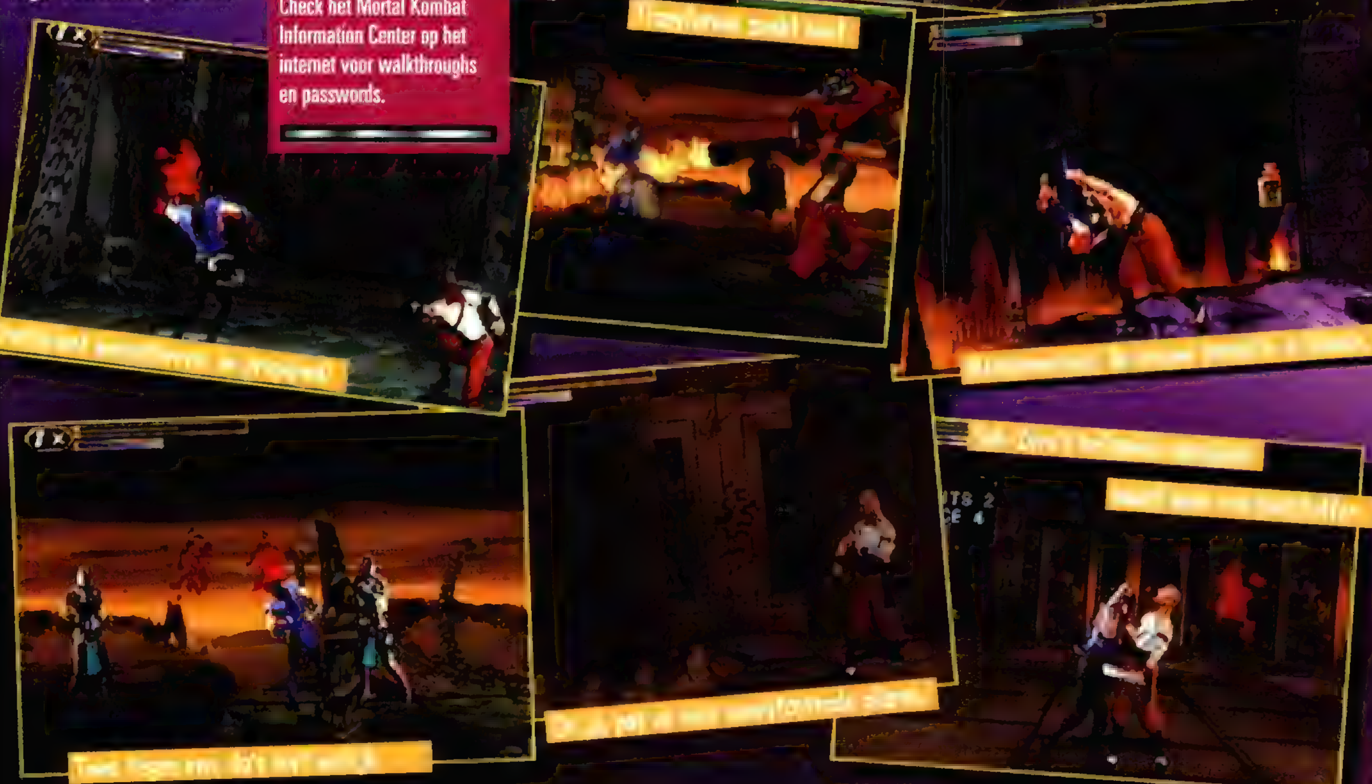
Om je geheugen even op te frissen zal ik nog een keer de krankzinnige verhaallijn van dit moderne sprookje samenvatten.
Onze held, de ijskoude ninja Sub-Zero, is op zoek naar de amulet van Shinnok. Shinnok is een oude god die zich in het verleden verschrikkelijk misdragen heeft en door Raiden naar de Netherrealm (in de buurt van Rottummeroog) is verbannen.
De amulet die Shinnok goddelijke krachten gaf, is door Raiden ergens in China verstopt en nu heeft Sub-Zero dus de onmogelijke taak op zich genomen om dit sieraad te traceren. Maar om te weten waar de amulet verborgen ligt, moet Subbie eerst 'The map of elements' stelen uit de Shoalin tempel.
Je begrijpt het al, dit is een avontuur om je vingers bij af te likken. Gedurende zijn zoektocht wordt Sub-Zero flink gedwarsboomd door de andere MK characters die natuurlijk stinkend jaloers zijn vanwege het feit dat er een heel spel gewijd is aan deze blauwe aap.

ZOEKEN EN SPRINGEN

De belangrijkste concurrent van Sub-Zero is hier zijn gele alter ego Scorpion. Ook hij is op zoek naar de amulet en komt dan ook regelmatig de boel verzieken.
Maar ook onbekende characters maken hun opwachting. Zo is er een legio aan Shoalin monniken die, voorzien van allerhande wapentuig, Sub-Zero te lijf gaan.
In eerste instantie heeft Sub-Zero alleen de beschikking over zijn eigen standaard moves maar in de loop van het spel kan hij zijn arsenaal uitbreiden met moves van anderen.
Maar vergeet niet dat dit spel meer is dan alleen beuken. Het zwaartepunt ligt toch echt op het platform aspect. Veel zoeken, springen, opnieuw springen en verder zoeken.
Bij wijze van zoethoudertje voor hen die MK Mythologies al op de PlayStation hebben gespeeld, kan ik vermelden dat men momenteel hard werkt aan een nieuwe MK Mythologies waarin Liu Kang de hoofdrol zal vervullen. De verwachting is dat dit spel begin 1999 in de winkel zal liggen.

POWER TIP

Check het Mortal Kombat Information Center op het internet voor walkthroughs en passwords.



RAPPORT

graphics	9,2
geluid	9,4
originaliteit	7,8
speelbaarheid	9,6

- Nieuwe moves leren
- Surprise attacks
- Secrets
- Toffe verhaallijn

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3250
Fabrikant: Midway/GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



De N64-versie van MKM is van dezelfde hoogstaande kwaliteit als de PSX-versie. Een platformspel met een bloederig MK-sausje waarin uiteraard flink gevochten wordt. Los van het feit dat het altijd leuk is om in de bloedstollende en sinistere wereld van Mortal Kombat te stappen, is het een fantastisch platformspel dat wederom bewijst dat de luitjes van Midway dondersgoed weten waar ze mee bezig zijn.

KEES

Engine Software

Even voorstellen	
Naam:	IVO WUBBELS
Geboren:	28-05-74
Opleiding:	Informatica
Functie:	Eigenaar/programmeur
Favoriete Game:	Gradius-reeks

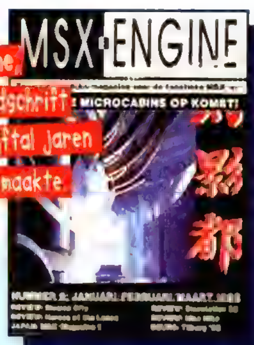
Even voorstellen	
Naam:	RUUD VAN MOOSDIJK
Geboren:	30-09-74
Opleiding:	Economie/informatica
Functie:	Eigenaar/PR/graphics/muziek
Favoriete Game:	Metal Gear

Even voorstellen	
Naam:	FALCO DAM
Geboren:	08-01-74
Opleiding:	Bedrijfskunde
Functie:	Eigenaar/programmeur
Favoriete Game:	Gradius-serie

Even voorstellen	
Naam:	JEROEN SCHMITZ
Geboren:	23-07-73
Opleiding:	Informatica
Functie:	Eigenaar/programmeur
Favoriete Game:	Gradius-serie

Even voorstellen	
Naam:	ARJEN VAN HAREN
Geboren:	30-09-70
Opleiding:	Informatica
Functie:	Eigenaar/tekenaar/programmeur
Favoriete Game:	Bubble Bobble

Voor deze aflevering moest ik een kleine wereldreis door ons kikkerlandje maken. Na een kleine drie uur treinen en zestien keer overstappen, kwam ik aan in Doetinchem. Niet bepaald de swingendste plek van Nederland maar de ontvangst, het enthousiasme en bovenal de games van de heren van Engine Software maakten alles goed.



MSX Engine, het tijdschrift dat het viiftal jaren geleden maakte.

MSX

Waarschijnlijk heb ik hier te doen met de jongste spellenmakers van Nederland. De gemiddelde leeftijd schommelt rond de 24 en vier van de vijf 'directeuren' (ze hebben allemaal 20% van de aandelen) hebben net hun studie aan de universiteit afgerond. Wat games betreft zijn het echter veteranen. Acht jaar geleden waren de vijf gezworen vrienden helemaal verslaafd aan de MSX. Ze ontworpen Japans getinte spelletjes en gaven een heus MSX-tijdschrift uit (MSX-Engine), dat bij de echte MSX-freaks misschien nog wel bekend is. Een van MSX-games van ES is zelfs in Japan uitgebracht. Ivo Wubbels, een van de directeuren: "Je kon toen in Japan games uit de muur trekken, net zoals wij frikadellen eruit halen. En in deze automaten zat dus ook ons spel. Op een floppy wel te verstaan, want de games uit die tijd namen niet meer dan 720 Kb in beslag."

UIT DE HAND GELOPEN HOBBY

Een paar jaar geleden was het ontwikkelen van games voor de vijf nog een uit de hand gelopen hobby. Ze programmeerden, zoals al die andere Nederlandse spellenmakers in het begin, in hun vrije tijd op een donkere zolderkamer. De vele positieve reacties op hun demo's smaakten echter naar meer. De vijf besloten de zaak professioneel te gaan aanpakken. In het begin vervaardigde ES voornamelijk 'gewone' software. Er moest immers geld verdiend worden. Als je bijvoorbeeld eens in de Achterhoek voor een dichte spoorwegovergang komt te staan, heb je een grote kans dat de software die de slagboom weer opent, door ES is geschreven.


Het team van Engine Software.

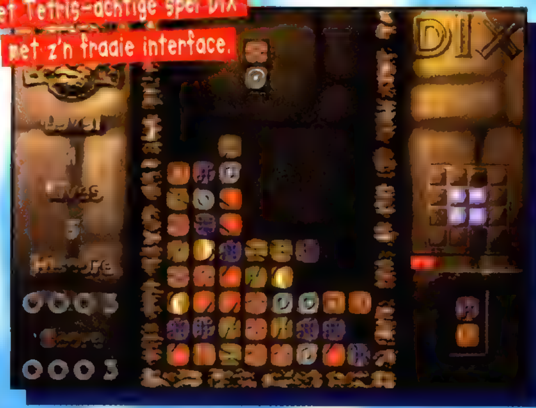
FOTOGRAFIE: TOON HENDRIKS

LOW BUDGET

De tijd die de vijf overhielden, werd gebruikt om games te produceren. En met succes, want binnenkort komt hun eerste PC-spel op de markt: DIX. Ivo: "DIX is een low-budget titel. Dat wil niet zeggen dat het Tetris-achtige spel er belabberd uitziet. Integendeel, wij hebben juist zeer veel tijd aan graphics en gameplay besteed" (en dat is te zien, J.J.). ES koos bewust voor een low-budget titels. Ivo: "Geen publisher geeft een grote zak met geld aan een game-developer die nog niets gepresteerd heeft. En zonder budget kunnen wij niets maken. Bij een budget-titel durven veel publishers de gok wel aan. DIX zijn we dan ook makkelijk kwijtgeraakt."
ES wil in totaal vier low-budget-games voor de PC maken. Er komt in ieder geval nog een soort Boulderdash- en een Arkanoid spel bij want bij ES zijn ze gek van Old-school-stuff. De vier PSX-spellen zullen als pakket aangeboden worden, Sony wilde namelijk geen losse budget-titels voor de PlayStation.

LED WARS

ES hoopt van kleine naar grote titels te gaan en het bedrijfje lijkt in die opzet aardig te slagen. Mind Multimedia heeft de vijf inmiddels gevraagd de strategie-game Led Wars van PC naar PSX te converteren. Ivo: "En als klap op de vuurpijl heeft de Haarlemse publisher Project Two Interactive interesse in onze demo van een ouderwetse 2D-shoot'em up met moderne graphics. We hebben inmiddels al een concept geschreven van ruim honderd pagina's."
ES gaat dus mooie tijden tegemoet. Als voorschot op de te komen roem, hebben de vijf inmiddels een eigen kantoor betrokken. Tegen een relaxt prijsje, al zeg ik het zelf, want voor de huurprijs van deze Doetinchemse ruimte kun je in Amsterdam nog niet eens een toilet krijgen.



Het Tetris-achtige spel DIX met z'n fraaie interface.

nederlandse SPELLENMAKERS

Lula

The Sexy Empire

Take 2 heeft een Engelse vertaling van het sexy Duitse spel 'Wet' gemaakt, de titel veranderd in Lula, het een nieuwe doos gegeven en er een sticker 'voor 18 jaar en ouder' opgeplakt.




Kom op Lula, eens word je een ster!


Hé, is dat onze ouwe Duke?


Hoe komen we uit dit gehucht?

OP DE VLUCHT

Lula is een cartoon-uitvoering van ons aller Pamela en wil graag beroemd worden in de wereld van vermaak voor volwassenen. Jij speelt de rol van Lula's manager en producer. Na net een bank te hebben beroofd, verschuilen jullie je in een klein boeren gehucht. Met de FBI op de hielen, moeten jullie met genoeg geld over de balk komen om je identiteit te veranderen en in Hollywood terecht te komen om daar een pornofilm empire te beginnen. Het geld wordt bij elkaar gekregen door de verkoop van [illegible] in de plaatselijke bar en het verleiden en [illegible] van de vaste klanten.

Aangezien dit wel een poosje kan duren, moet er ook een hotelkamer gehuurd worden. Natuurlijk moet hiervan de rekening betaald worden en lukt dit niet op tijd, dan kan je voor een klein prijsje wat gangsters inhuren om de hotelmanager in elkaar te laten slaan. Is er eenmaal genoeg geld binnengehaald en jullie identiteit veranderd, dan is het tijd om naar Hollywood te gaan, daar een filmstudio te bouwen en te beginnen met Lula's eerste grote pornofilm.

JE EIGEN PORNO MAKEN

Je studio moet helemaal vanuit het niets opgebouwd worden op een soort van 'sim-pornostudio' manier, wat betekent dat er een [illegible] is en een miljoen taken die je moet uitvoeren. Je moet personeel inhuren voor de studio, van receptie en casting, tot marketing en distributie. Om acteurs/actrices te werven, zul je advertenties moeten plaatsen en audities dienen te regelen.


Nieuw baantje voor Lara?

Eenmaal in produktie krijg je te maken met ontevreden werknemers, het kopen van rekwisieten, zaken doen met de bank en het saboteren van concurrerende filmproducenten. Het uiteindelijke doel voor jou en Lula is het lanceren van een superster, zodat mensen in de hele wereld kan genieten van beweeglijke beelden van Lula.

GEWAAGD?

Ik denk dat we kunnen zeggen dat Lula begint, daar waar al bij Leisure Suit Larry hoopte dat het niet zou stoppen. De kraakheldere graphics zijn soms gewaagd, tenminste als je cartoon geslachtsdelen als gewaagd beschouwd. De soundtrack heeft geen gesproken woorden, alleen eentonig gekreun en gesteun. Waarschijnlijk dachten m'n buren dat ik een heel heftig weekendje had.

Ik moet wel zeggen dat ik spierpijn in mijn pols had na het spelen van Lula. Nee, nee, niet wat je denkt, ik bedoel van al dat klikken met de muis. Dit spel laat je echt [illegible] kopen, verkopen, dansen, neuken (oeps, heb ik dat echt gezegd?) en weet ik veel wat nog meer.

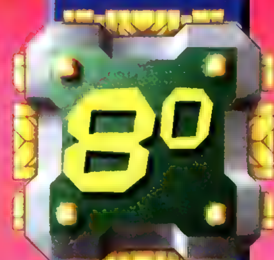
Al met al is Lula weer eens wat anders, en ook al is het voor de gein, het is wel echt een spel. Het is een soort van X-rated Leisure Suit Larry gemixt met Sim Sin-city.

RAPPORT

graphics	6,8
geluid	8,7
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,6

- ▲ Goed thema
- ▲ Goed verhaal
- ▲ [illegible]
- ▼ Je blijft maar klikken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 59,95 Bfr. ca. 1100
Systeemeisen: Pentium 100, Windows 95, 16 Mb RAM, 35 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, muis.
Fabrikant: Take 2
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-668080



Lula is meer dan een excuus om wat bloot te laten zien, dit spel heeft meer verhaal dan de gemiddelde pornofilm. Het feit dat het een 'volwassen' thema heeft, zal echter het aantal kopers beperken, hoewel?

Mark B.


Het is een beetje warm hier.




Dat is pas een secretaresse!

Gex 3D

Ik zou wel eens een onderzoekje willen doen. Iets met dieren en games. Wacht eens: wat zou je denken van een onderzoek naar dieren in de game-industrie. En dan begin ik mijn speurtocht bij Gex. Een tropische hagedis uit Afrika.

GEKKO'S

Gex behoort tot de familie der gekko's. Dit zijn tien tot dertig centimeter lange hagedissen die vooral voorkomen in de tropen en subtropen van Afrika, maar ook in Zuid-Europa, Azië en Amerika lopen verschillende soorten rond.
Met uitzondering van enkele families leven deze hagedissen vooral 's nachts. Hoe komt de gekko en daarmee ook Gex eigenlijk aan zijn naam? Da's heel simpel. De gekko dankt zijn naam aan het geluid dat hij uitkraamt als hij zijn kleine bekkie opentrekt: 'gek-ko...!'.
De digi-gekko Gex behoort tot de familie der Phelsuma die op het Afrikaanse eiland Madagascar voorkomt. Dit is een van de weinige soorten die overdag leven en schitterende kleuren grasgroen, rood, blauw en zelfs goud mogen dragen. Het is daarom makkelijker te begrijpen waarom Gex zo'n enorme ijdeltuit is. Tot zover deze korte les over 's werelds grootste en meest voorkomende hagedissensoort.

3D GEWELD

Het is alweer ruim twee jaar geleden dat Gex de wereld voor het eerst liet kennismaken met zijn televisie verslaving. In 1995 verscheen zijn eerste avontuur op de inmiddels overleden 3DO en sindsdien is het een beetje stil geworden rondom deze koele hagedis.
Een jaar geleden maakte hij nog wel even een uitstapje naar de PlayStation maar deze move was slechts een vage conversie van het origineel. Gex kwam, zag en overwon niet. Het platformspel werd in eerste instantie goed ontvangen maar was absoluut niet vernieuwend.
Na het zien van Gex 3D moet ik toch stellen dat de producenten van Crystal Dynamics hun lesje hebben geleerd. Gex 3D is namelijk een schitterend geanimeerd spel. De gameplay en de extra mogelijkheden die de 3D techniek biedt, gaan harmonieus hand in hand. Ik wil hiermee zeggen dat de 3D vormgeving en de te besturen camerastandpunten onderdeel uitmaken van het spel. Bij de meeste andere 3D-wannabees gaat het alleen maar om het plaatje en slaat de verveling al snel toe.

COUCH POTATO

Het verhaal van Gex 3D verschilt weinig van het origineel. Gex heeft namelijk weer eens te lang voor de buis liggen hangen en is zowaar opgeslokt door zijn televisie. Vanaf dit moment zwerft hij van de ene naar de andere televisie-wereld, op zoek naar de uitgang. Het enige dat hem hierbij kan helpen, zijn de afstandsbedieningen die in de levels verborgen zijn.
Ook de aanvalsopties van Gex zijn vrijwel gelijk gebleven. Zijn draaiende staart maakt nog de meeste indruk maar ook zijn razendsnelle tong mag er zijn. Pas dus op dat je Gex geen vette 'frenchy' op zijn schubbige bek geeft: je huig zal het niet overleven.

RAPPORT

graphics	8,9
geluid	7,5
originaliteit	5,0
speelbaarheid	6,0

- ▲ Gex 3D ziet er prachtig uit
- ▲ Soepele besturing van Gex en camera's
- ▼ Te weinig aandacht voor gameplay
- ▼ Weinig actie voor zo'n snelle hagedis

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: Emtec Benelux
Tel.026-3717712

6,9

THOMAS

Hoe ga ik dit obstakel nemen?

Deze verwaande, lodderige blik zegt genoeg over het spel.

Door microscopisch kleine weerhaakjes op z'n tenen kan Gex elke hindernis beklimmen.

Balanceren op een toiletpot: je maakt wat mee als hagedis.

Noah! Ik sta in de fik!

Ga in het licht staan en de geesten kunnen je niet bereiken.

TV kijken: Gex is een echte couch potato.

POWER TIP

Pandemonium 2


Nikki gaat dieeeeeep...


Fargus gooit zijn dodelijke staaf weg.


Nikki trekt een sprintje.


Uit de weg, hier komt een Mech!


Ooglid-glijden.



Buitengewoon weirde omgeving.


Van Lara geleerd!

Na Pandemonium 2 weet ik ongeveer hoe een LSD-trip moet aanvoelen. Je ziet alle kleuren van de regenboog, vreemde vormen, weirde figuren en hoort onheilspellende geluiden. Koos Koets zou zeggen: "Mozeskriebel man, wat een gaaame."

STRAK TOPJE

In Pandemonium 2 maken we opnieuw kennis met de joker Fargus en de leerling-magiër Nikki. Hun karakters zijn in vergelijking met deel 1 wel wat veranderd. Fargus is nu compleet wacko en Nikki vormt in haar strakke topje een geduchte concurrente voor Lara.
Het verhaal achter P2 is simpel. Na 300 jaar maakt de Komeet van de Oneindige Mogelijkheden weer eens zijn opwachting in het land Pandemonium. Iedereen wil natuurlijk wat van de krachten van dit stukje steen hebben. Zo ook Fargus en Nikki. Maar voor wat hoort wat. Om de komeet te bereiken, zul je eerst negentien pittige levels moeten doorwerken. Stroop de mouwen dus alvast maar op.

BOERENDE VOGEL

P2 komt over als een grote hallucinatie. Je spurt over de meest vreemde banen, weggetjes en bruggen in een buitengewoon fantasievolle en kleurrijke omgeving. Tijdens je tocht word je voortdurend aangevallen door vreemde wezens.
Wat dacht je van een kraai die boeren laat, een enorme wiebelende spin, wandelende harnassen, een king-size ei en paarse vliegende draakjes? De wild side-scrollende camera maakte het 'trippende gevoel' bij mij extra sterk. Thomas zei er soms misselijk van te worden, mijn maaginhoud bleef tijdens het spelen keurig op zijn plek. Ik vermoed dan ook dat ze de cameravoering in de PC-versie iets rustiger hebben gemaakt. Dankzij de 3D-engine kunnen Fargus en Nikki alle kanten op lopen en springen. Ik vond echter dat je van die optie weinig gebruik kon maken. De weg voerde meestal maar een kant uit. Je kon vooruit of terug. Ik vind dat Crystal Dynamics op dit gebied niet het optimale uit de engine heeft gehaald. Fargus en Nikki hebben natuurlijk nieuwe skills gekregen. Zo kan Michael Jordan alleen maar dromen van de sprongkracht van kinky Nikki, schiet Fargus compacte vuurballen en kunnen beiden nu klimmen en aan touwen bungelen. De speciale moves die in veel levels te verdienen zijn, verhogen de pret verder.

LEVELS TE KORT

Je kunt P2 gerust een reclame voor het trampoline-springen noemen. Er wordt heel wat afgejumpt en zeker in het begin zul je behoorlijk moeten oefenen op de spring-techniek. Onderweg kom je ook behoorlijk veel tegenstand tegen. Je moet niet alleen afrekenen met de lopende opponenten, er vallen ook ijsballen uit de lucht, de weg staat regelmatig onder stroom en puntige palen steken plots uit de grond. Desondanks kan een beetje geoefende platformspeler de negentien levels in een dag uitspelen. Ik deed er een half uur over een level. En dit is eigenlijk het enige grote minpunt van P2; je speelt het spel te snel uit. Je kunt weliswaar van karakter veranderen, maar de levels blijven hetzelfde. Ik baalde hier behoorlijk van, want P2 is echt een lust voor het oog. Hopen dus maar dat Pandemonium 3 snel uitkomt.

POWER TIP

Als je te snel dood gaat, toets dan IMMORTAL in en je krijgt 31 levens.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,0
originaliteit	9,0
speelbaarheid	8,5

▲ Hallucinerende beelden
▲ Nikki's topje
▼ Je kunt te weinig kanten op
▼ Levels te kort

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-668080



Pandemonium 2 is een verslavend spel en niet alleen omdat de beelden op een LSD-trip lijken. Helaas duurde de roes maar kort omdat de levels te klein zijn. En ik begin helemaal als een 'druggie' te praten als ik zeg dat ik graag meer van dit wil en snel.

The Jou
Proj
3
Legacy

Reizen door de tijd is voor ons nog steeds een even groot als intrigerend raadsel. Voor Gage Blackwood, hoofdrolspeler in The Journeyman Project 3, is het echter dagelijkse routine.

UPDATE

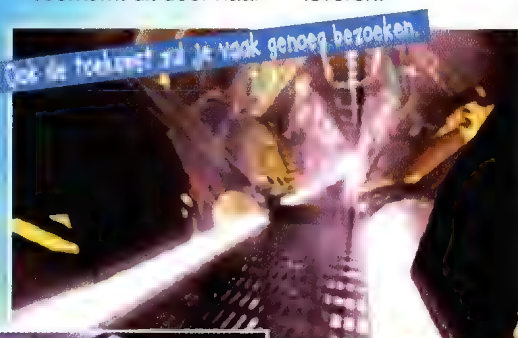
Als je niet bekend met de voorgeschiedenis van de The Journeyman Project serie, volgt hier een update. Het originele spel speelde zich af in de 24e eeuw. Een wetenschapper, doctor Sinclair, heeft het tijdreizen uitgevonden maar de regering hield zijn bevindingen en resultaten geheim uit angst voor storingen in de geschiedenis.
Sinclair was eigenwijs en had zelf de geschiedenis al veranderd waarbij de speler alias Gage Blackwood, Agent 5, terug in de tijd moest reizen om deze zogenaamd timerips te repareren.
Op datzelfde moment komt de Aarde in contact met buitenaards leven. Sinclair is als de dood voor deze aliens en reist zelf terug in de tijd om te voorkomen dat de mensheid ooit contact legt met de aliens.
In deel 2 ontmoet je Agent 3. Een vrouw die ervan overtuigd is dat de technologie van het tijdreizen gedeeld moet worden met alien rassen. Ze probeert de technologie te verkopen maar Gage voorkomt dit door haar terug te sturen in de tijd en een virus aan haar space-suit te koppelen. Niet erg netjes, maar van die babe hebben we voorlopig geen last meer, moet Gage gedacht hebben...

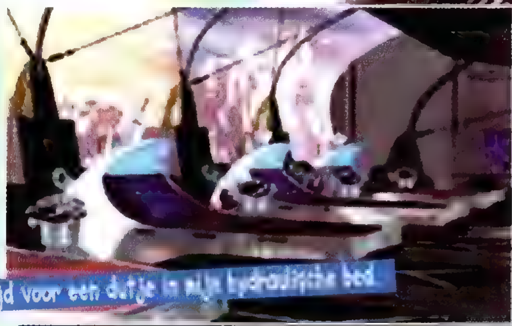
ARTEFACT

In deel 3 gaat het verhaal gewoon weer verder en je neemt wederom de rol van Gage Blackwood op je. Inmiddels is het tijdreizen helemaal verboden en zijn alle agenten verplicht hun time-suits in te leveren.
Plotseling ontstaat er toch weer een 'time-rip' en jij, alias Gage, weet dat dit het werk van Agent 3 moet zijn. Je weet beslag te leggen op een prototype van een time-travelling-suit en reist af naar de plek waar Agent 3 het laatst gesignaleerd is. Duizenden jaren terug in de geschiedenis vind je het pak van Agent 3 met een verborgen boodschap, waarin Agent 3 via een hologram vertelt dat een alien ras verantwoordelijk is voor het vernietigen van drie fabelachtige steden: Shrangri-la, El Dorado en, daar heb je 'm weer, Atlantis.
Waarom de aliens dat hebben gedaan, is een groot raadsel. Agent 3 wil deze vernietigingen met terugwerkende kracht voorkomen en laat je langs deze drie steden reizen. Daarvoor heb je wel drie tijdcodes nodig die ze ergens verstopt heeft. Uiteindelijk zul je Agent 3 vinden en moet je samen met haar naar drie delen van een heilig artefact op zoek die ook weer verstopt zijn in Shrangri-la, El Dorado en Atlantis. Echter, tegen die tijd zijn de aliens je op het spoor en dien je het artefact zo snel mogelijk te vinden en aan hen te overhandigen anders zullen ze de Aarde vernietigen.
Dit kon wel eens de belangrijkste speurtocht uit de geschiedenis worden.

DETAIL

Legacy Of Time speel je vanuit de eerste persoon en kent een geheel vrije 360 graden view.
De beweging van de ene locatie naar de an-


Ook de toekomst zul je vaak genoeg bezoeken.


Tijd voor een dutje in mijn hydraulische bed.


Het is weer eens uitgestorven.



POWER TIP
Boven in de molen vind je de eerste tijdcode.


Twee nasi, een bami en een portie saté graag.


Nee, ik zeg niet waar dit is.

Voor je het weet wemelt het er van de toeristen.


Door mijn Cameleon Su


Hé dude, we lopen de boel toch niet onder te kladden?


Koop ik hier mijn ski-pas?

urneyman
ect
3
of Time

...dere gaat niet via stilstaande beelden maar via gerenderde filmpjes die je direct in het spel betrekken.
De locaties waar je langs moet reizen, alsmede de futuristische omgevingen uit de 24e eeuw, zijn subliem vormgegeven. Schitterende steden en kamers met een enorm oog voor detail doen diverse fabelachtige culturen tot leven komen.
Oké, ik word een beetje doodziek dat ieder adventure bij gebrek aan ideeën Atlantis weer in de verhaallijn propt, maar met dit spel ben ik geneigd (voor de laatste keer!) mijn hand over mijn hart te strijken.

VERMOMMEN

Zoals het een adventure betaamt, vind je vele objecten die je nodig hebt om de puzzels op te lossen. Je zult daarvoor regelmatig heen en weer in de tijd moeten reizen want soms is een in El Dorado gevonden object nodig in Atlantis en vice versa.
Ook zal er weer heftig geconverseerd moeten worden, hetgeen overigens zeer origineel is uitgewerkt. Omdat je natuurlijk niet in je time-travel-suit met bewoners uit de drie verschillende culturen kunt gaan praten, bevat je suit tevens een Cameleon Jump optie. Hiermee kun je personen inscannen en hun gedaante, wanneer het je uitkomt, aannemen. Je gaat dus min of meer 'vermomd' gesprekken aan. Dit is erg tricky want je kunt de gedaanten van de verschillende personages alleen aannemen als je in de juiste tijdzone zit en dan nog is het de vraag als welke persoon je je het beste kunt voordoen in bepaalde situaties. Soms krijg je als poortwachter datgene gedaan wat er van je gevraagd wordt terwijl je op een ander moment weer beter een pottenbakker kunt zijn.

ARTHUR

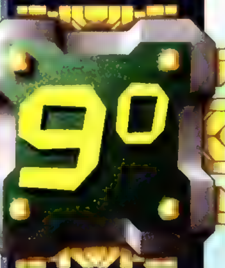
Legacy Of Time kent een behoorlijk hoge moeilijkheidsgraad, maar je kan op hulp rekenen van Arthur; een soort van AI die zich in je pak nestelt en ook zorgt voor de komische noot in het spel.
Arthur geeft je informatie over de historische achtergronden van een bepaalde plaats waar je je op dat moment bevindt en kan je bovendien tips geven over een op te lossen raadsel. Alles verklappen doet ie natuurlijk niet maar met z'n cryptische opmerkingen helpt hij je toch vaak een stukje op weg.
Je kan Arthur bovendien zo instellen dat hij voortdurend opmerkingen blijft maken of, als je daar niet van gediend bent, gewoon uitzetten. Na een paar uur gamen was ik echter helemaal vertrouwd met Arthur en dat gold, door het goede verhaal en de treffende sfeer, eigenlijk voor het hele spel.

RAPPORT

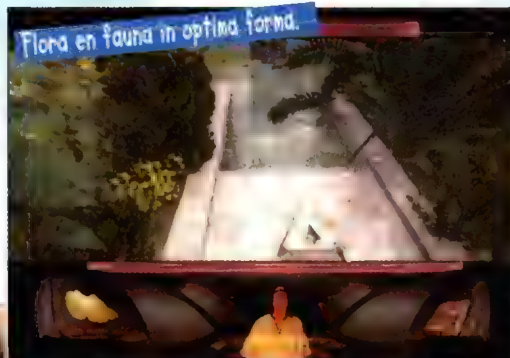
graphics 9^{5}
geluid 8^{8}
originaliteit 8^{5}
speelbaarheid 9^{1}

+ Geweldige story-line
+ Sfeervol
+ Cameleon jump-suit
- Weer het uitgekauwde Atlantis

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 70 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Red Orb Entertainment
Distributeur: Diamond Soft
Tel. 0591-668080



Legacy Of Time ademt de sfeer uit van een avonturenfilm zonder dat het spelelement verwaarloosd wordt. Als speler word je opgezogen in het fenomeen tijdreizen en zul je ermee door willen gaan tot in de kleine uurtjes.
JAN


Flora en fauna in optima forma.

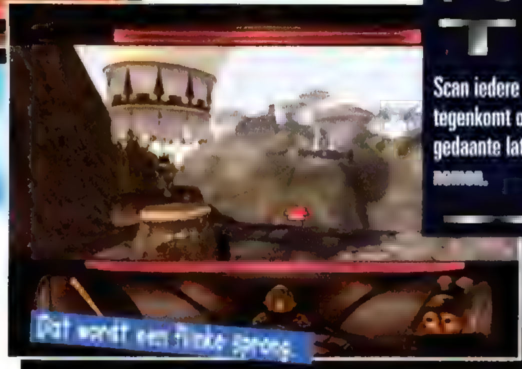

De tempel van Maya Mayonaise.

...k onherkenbaar.


gewichtspijn in de schouder!

POWER TIP

Scan iedere persoon in die je tegenkomt om zijn of haar gedaante later aan te kunnen nemen.


Dat wordt een flinke sprong.


Sommige locaties zijn echt tot in de bakstenen nauwkeurig uitgewerkt.
Check de notietjes op de muur.

Wario land 2

Wario ligt nog lekker te maffen.

De Mario-koe blijkt nog niet uitgemolken. Nadat we Mario en broertje Luigi op alle denkbare manieren in actie hebben gezien, gaan we nu verder met de avonturen van het zwarte schaap van de familie in Warioland 2.

Even een frisse duik.

RAPPORT

graphics	7,5
geluid	7,5
originaliteit	8,5
speelbaarheid	8,0

- ▲ Veel levels
- ▲ Net even anders
- ▲ Je kan niet dood
- ▼ Onsterfelijkheid maakt nonchalant

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

7,7

Voor een Game Boy spel is Warioland2 zeker een topper. De peoples bij Nintendo hebben de game een nieuw en origineel tintje gegeven zonder van de 'winning formula' af te wijken. Je gaat je natuurlijk wel afvragen wat het volgende Mario spel zal zijn, misschien wel 'Mario land 6: the directors cut'?

WARIO V.S. MARIO

Eerlijk gezegd had ik nog nooit gehoord van de avonturen van Wario, de badguy van de Mario-familie, maar als goed PU recensent moet je soms een beetje research doen. Warioland 1 werd behandeld in de PU editie van mei 1994 door de inmiddels lang geleden vertrokken René. Het spel was eigenlijk gewoon een nieuw deel uit de Super Marioland-serie, maar aangezien Mario in deze editie niet voorkwam hebben ze het Warioland genoemd. Wat dit eerste deel destijds origineel maakte ten opzichte van de andere delen van Super Marioland, was dat Wario een echte badguy is. In Super Mario 2 streden Mario en z'n broer nog tegen dit onechte kind, die met man en macht het kasteel onder hun kont vandaan probeerde te stelen.
In Warioland 1 was het juist de bedoeling dat jij met Wario genoeg bij elkaar steelt en plundert zodat hij zijn eigen kasteel kan kopen.
In deel 2 is dit inmiddels gelukt maar natuurlijk slaat het noodlot weer toe; al het goud dat Wario veilig had opgeslagen in de kerkers van zijn kasteel wordt op een dag gestolen. Het is dus weer tijd voor jump & run platformfun, zoals alleen Nintendo ze kan maken.

WARIO DE ONSTERFELIJKE

Wat Warioland 2 onderscheidt van z'n voorgangers zijn een paar opmerkelijke features.
De meest opvallende is de onsterfelijkheid van Wario; geen 'game over' bij Warioland 2 dus. In plaats daarvan belooft de handleiding verschrikkelijk veel manieren om het spel uit te spelen.
De bedoeling van het spel is de dieven die er met je geld vandoor zijn, op te sporen. Onderweg moet je zelf ook aan het plunderen slaan, en word je weer lastig gevallen door een heel regiment aan baddies. Deze kunnen je niet doden, maar als je de strijd met ze aanbindt, verlies je soms wel wat geld. Als je met sommige vijanden in contact komt, verandert de lichamelijke toestand van Wario. Zo kan hij krimpen, veranderen in een soort duivel, plat worden enz; acht verschillende metamorfoses in totaal.
Een andere leuke feature zijn de gokspelletjes die je bij bepaalde levels tegenkomt. De meest voorkomende is memory, plaatjes raden dus. Aan het eind van elk level is er een 'Number-Matching Game', waar je geld moet inzetten op te raden getallen.

GET THAT MONEY

Het feit dat Wario niet dood kan, is op zich wel fun maar ik vond het na een tijdje toch een beetje irritant worden. Je wordt er namelijk een beetje nonchalant van; het maakt niet uit wat je doet, je gaat toch niet dood.
Desondanks heb ik Warioland met veel plezier gespeeld. Die paar unieke features geven het spel toch iets fris. Het spel heeft voor de rest alles wat je van een goede platform-game mag verwachten; veel levels, veel obstakels en natuurlijk heel veel muntjes.
Ik was in ieder geval weer een paar dagen één met m'n Game Boy en dat was alweer een tijd geleden.



Geld uit de muur

Wie z'n billen brand, kan nergens zitten.

POWER TIP

Sla altijd tegen de muren. Soms zitten er geheime kamers achter verborgen.



Hier moet weer een klus geklaard worden.

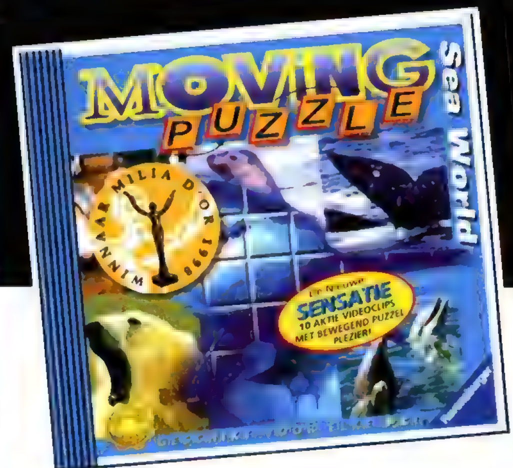


Wario is heel wat agressiever dan Mario.

De nieuwste rage van 1998 heeft nu al een vervolg:







Je blijft schuiven met drie nieuwe Moving Puzzle CD-Roms van Ravensburger Interactive!



KOOP EEN EEP-TITEL EN MAAK KANS OP ÉÉN VAN DE GRATIS 56 KBPS USRobotics MODEMS!

De winnaar van de prestigieuze Milia d'Or 1998 award (een soort *Oscar* voor CD-Roms) weet jong en oud mateloos te boeien. Reden genoeg om na het succes van de eerste drie titels snel met een vervolg te komen: Motor Sports, Nature Events en Sea World.

Wie zo'n Moving Puzzle één keer gezien heeft, begrijpt de fascinatie. Een Moving Puzzle is namelijk een digitale videoclip (er staan er tien op elke CD-Rom) die in kleine stukjes geknipt is.

Omdat elk stukje gedraaid of gespiegeld kan worden, vormt zelfs het eenvoudigste niveau een behoorlijke uitdaging. De fascinatie wordt versterkt door de meeslepende muziek die voor elke puzzel apart gecomponeerd werd.

De Moving Puzzle CD-Roms van Ravensburger Interactive werken op iedere PC (Windows én Macintosh) en kosten slechts ƒ 19,95 per titel.

Ga daarom snel naar de CD-winkel, multimediashop, computerspeciaalzaak, boekhandel of natuurlijk het warenhuis voor één van de zes originele Moving Puzzle CD-Roms.

En pak dan gelijk de 'EEPages' mee. Want daarin lees je hoe je t/m 15 mei 1998 bij aankoop van elke EEP-titel kans maakt op één van de negen gratis 56 Kbps US Robotics modems van 3Com.













Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in de Benelux exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland.

Star Trek Pinball

Als Trekkie zijnde geef ik graag goeie cijfers aan games die iets met Star Trek te maken hebben, maar aan de andere kant ben ik ook zeer kritisch omdat ik de serie zo goed ken. Vol verwachting begon ik dan ook aan Star Trek Pinball, maar al snel bleek het de tegenvaller van het jaar.

BUITENLANDGELD
Star Tr[illegible] staat s[illegible] versch[illegible] waarvan er een [illegible] multiplayer kast is.

De eerste kast is genaamd 'To Boldly Go'. Hier zien we Captain Kirk met om hem heen allerlei vrouwen die in de verschillende afleveringen voor hem zijn gevallen. Verder een aantal schansen, bumpers, skillshots en multiplayer ballen. Niet veel anders dan de gemiddelde Pinball kast dus. De tweede kast is 'Qapla' en is zoals te verwachten een Klingon kast. De aloude vijand van de Federation en tevens Kirk's persoonlijke vijanden. De graphics zijn vrij summier en er vallen weinig Klingon-achtige dingen te zien. Ook deze kast heeft weinig nieuws te bieden. 'Nemesis' is een kast die de strijd tussen de Federation en de Klingons moet uitbeelden en tevens de Multiplayer-kast

LEKKER DAN
Vreemd genoeg zit er in de doos van deze volledige versie een briefje waarin staat dat het de makers erg spijt, maar dat het nog niet mogelijk is om de Nemesis-kast via een LAN te spelen omdat ze de benodigde technologie nog niet klaar hebben. Maar als je effe met de technical support belt dan kun je een patch toegestuurd krijgen zodra zij hem af hebben (waarschijnlijk over een maand of wat). Nou lekker dan, staat er groot op de doos dat die mogelijkheid er is, en hebben ze er speciaal een kast voor gemaakt, blijkt dat als je de doos thuis openmaakt, het nog helemaal niet werkt. En dan moet je ze ook nog eens gaan bellen, wat je weer handige geld kost omdat die gasten in het buitenland zitten. Zolang je [illegible]

[illegible] KRAGEN
[illegible] op de doos vermeld staat, gebruik is gemaakt van originele Star Trek geluiden en stemmen, hoor je die zo weinig dat het bijna niet de moeite is. Verder worden er allemaal ST termen gebruikt voor special features die in de praktijk niet meer zijn dan alleen wat mogelijkheden om extra punten te scoren.
Het enige goeie is dat in het bijgeleverde boekje alle mogelijkheden van de kasten uitvoerig zijn beschreven. Op die manier hoef je het niet allemaal zelf uit te zoeken maar ook dit is niet nieuw in de computer flipperkasten wereld. Dan wordt er op de doos ook nog beloofd dat de gameplay zeer realistisch is met het echte flipperkasten gevoel en reacties. Nou vergeet dat dus maar. Ik heb dat realisme op andere computerkasten wel eens veel beter meegemaakt. Sterker nog, ik vond het resultaat slecht.
Ik heb zo mijn methodes om dat te checken en een daarvan is hoe je gebruik kan maken van je flippers. Zo is het op de meeste kasten mogelijk om je bal vast te houden met je flipper en dan met een snelle beweging van die flipper je bal via de bovengelegen bumper naar de ander flipper te kaatsen. Erg handig als je voor een skill-shot de bal aan de andere kant moet hebben. Nou, ik heb me suf geflipperd maar [illegible] dat het niet lukt. Al met al een flinke teleurstelling dus. Als echte Trekkie ben je genoodzaakt dit spel in je verzameling te hebben, simpelweg omdat er geen andere bestaat. Toch krijg ik de indruk dat dit spel veel te vroeg en niet helemaal uitgewerkt op de markt is gebracht. Ik had het wel geweten als ik zo'n spel had kunnen maken.

Nemesis.

Qapla.

Boldly Go.

RAPPORT

graphics	5^5
geluid	5^5
originaliteit	6^0
speelbaarheid	6^0

- ▲ Het blijft Star Trek
- ▼ Niet af
- ▼ Slechte gameplay
- ▼ Te weinig ST geluiden en special features

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: P90 of beter, DOS 6.22, 16 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, 1 Mb SVGA video kaart, muis, soundblaster of compatible.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Infogrames Benelux
Tel: 040-2393555

5^8

Mocht je dit spel toch willen hebben, wacht dan tot ie in de uitverkoop is of dat je hem ergens buiten bij de vuilnis ziet liggen. Om de volle mep hiervoor te betalen is een belediging voor echte ST-fans en flipper-fanaten.

BAS

preview

Eindelijk is ie er, het vervolg op de bijna tien jaar oude M1 Tank Platoon. De vraag is of we hier nu écht op zaten te wachten.

M1 Tank Platoon 2



DUURDE HET LANG?

Misschien zijn er van die gekke oorlogfreaks die inderdaad zaten te wachten op het vervolg op Tank Platoon 1 maar om te zeggen dat deel 2 een langverwachte titel is, geldt eigenlijk alleen voor de bejaarde oorlogfreaks, want deel 1 verscheen in de jaren tachtig!
Nu is het altijd de vraag of een vervolg zijn voorganger kan overtreffen. Plaats je de toptitel M1 Tank Platoon uit 1989 tegenover spellen van vandaag als Armored Fist 2 of Uprising, dan blijft het zeker niet overeind. Maar vergelijken we MicroProse's nieuwe titel M1 Tank Platoon 2 met de hedendaagse oorlog sims, dan wordt het een heel ander verhaal.

LOOKS GOOD

M1TP2 is wat Armored Fist niet is en ik bedoel dit negatief en positief. Grafisch gezien moet ik zeggen dat er hier veel meer te zien is en ook al zijn de graphics op sommige momenten niet helemaal zo helder, ze zijn fantastisch gedetailleerd. De mogelijkheid om de actie, vanuit een soort van 3rd person view van achter de ongelofelijk grote pelotons te bekijken, betekent dat je precies kan zien wat voor een soort gevecht er plaatsvindt.
Er zijn T80's, M60's, M2, M3, HMMWV's en zelfs M113's, vol met troepen levensechte soldaten die zich verspreiden, zandhappen en beginnen met vechten. En dan de rook, vonken en explosies die blazen de special effects in AF2 zo overhoop.
De actie kan vanuit een aantal verschillende views bekeken worden maar sommige taken kunnen alleen vanuit speciale gezichtspunten uitgevoerd worden en dat zorgt voor veel heen en weer geklik tussen de views.

FIGHT THE WORLD

M1TP2 zit vol met missies, alleen al de training vindt plaats op twee verschillende locaties in Amerika en bevat acht CNN-achtige tactische video's, elf trainingsmissies en 6 M1 Training Tours voor degene die echt willen leren hoe ze moeten vechten in een tank.
Single player missies zijn samengesteld uit vijf historische missies uit de Golfoorlog en vijf toekomstige NATO-Warsaw-pact conflicten in Oost-Europa.
Er is een Random Battle mode die het scenario voor je kiest en een Campaign mode die jou laat kiezen tussen Golfoorlog II, Noord-Afrika, Rusland, Balkan en Centraal Europa.
In M1TP2 gaat het vooral om strategie, niet dat er hier geen spectaculair vuurwerk plaatsvindt. Ik bedoel alleen dat dit spel meer voor de echte oorlogfreak is en niet de gemiddelde thrillzoeker.

RAPPORT

graphics	8⁴
geluid	8⁸
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	7⁸

- ▲ Veel te zien
- ▲ Chase view
- ▼ Moeilijk te spelen
- ▼ Geen Auto lock?

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 16 Mb RAM, 150 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler.
Fabrikant: MicroProse
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8¹

Oké, M1TP2 is een goed uitziende tank sim maar wat mij betreft een beetje te moeilijk om te spelen. Voor de echt serieuze oorlogfanaten zal het wellicht wel een lekkere game zijn. Ik ga in ieder geval niet zitten wachten op M1 Tank Platoon 3.
MARK B.













POWER TIP



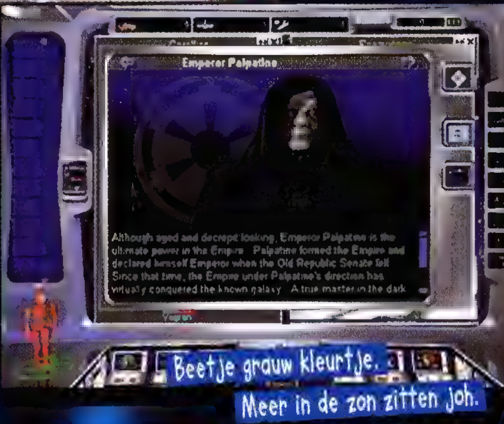
Wil je niet steeds heen en weer klikken, kies dan voor de 'tactical map view' want vanuit deze view kan alles gedaan worden, van het uitvoeren van speciale manoeuvres, het samenstellen van je troepen en het bepalen van de agressiviteit tot aan retreats en bypasses.

Star Wars Rebellion

Mijn vloot is onderweg.

Han, the Man.

Action Mode.



Beetje grauw kleurtje. Meer in de zon zitten joh.

De encyclopedie geeft je info over elke planeet, unit, voertuig of gebouw.

Advies is uitermate nuttig.

RAPPORT

graphics	7^5
geluid	8^5
originaliteit	9^0
speelbaarheid	9^0

- ▲ Star Wars
- ▲ Alle helden en villains uit de film
- ▲ Zeker niet makkelijk
- ▼ Action mode grafisch beperkt

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 51 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8^5

De strategische- en oorlogselementen uit de film komen knap tot leven in STR. Voor de actieliefhebber zal het spel echter te statisch zijn. De serieuzere real-time spacesim fan daarentegen wordt hier op zijn wenken bediend. En voor Star Wars liefhebbers is dit gewoon verplichte kost.

JAN

'A long time ago in a galaxy far, far away'... Star Wars is terug en deze keer in de vorm van een real-time strategy game.

EMPIRE VS ALLIANCE

Je begint Star Wars Rebellion met een belangrijke keuze. Of je schaart je aan de kant van The Empire of aan de kant van de Alliance, waarna je alle controle hebt. Darth Vader of Luke Skywalker (afhankelijk van welke zijde je kiest) werken exclusief voor jou. Samen met nog 28 karakters aan beide kanten. Als hoofd van The Alliance moet je the Imperial Headquarters te Coruscant veroveren en de keizer Palpatine en Darth Vader gevangen nemen. Aan de kant van de Empire dien je the Rebel Headquarters te vernietigen en Luke and Rebel leader Ms. Mon Mothma gevangen zetten.

KARAKTERS

Voordat je deze enorme taken tot uitvoer kunt brengen, moet er eerst flink wat voorwerk verzet worden.
Het spel speelt zich af in een heelal vol bekende en onbekende planeten die je moet verkennen, onderzoeken en exploiteren. Daarnaast zul je allianties aan moeten gaan, troepen rekruteren, spionnen op pad sturen, een vloot en troepenmacht samenstellen, energiebronnen winnen, raffinaderijen bouwen, training facilities plaatsen en ga zo maar door. Genoeg te doen dus.

Als man in command geef je opdrachten vanuit een space-center waarin je door middel van gigantische videoschermen al je handelingen kunt uitvoeren.
C3P0 en R2D2 staan klaar (en hun donkere equivalenten aan de kant van The Empire) met raad en advies om je te sturen in je quest in space.
Een erg belangrijke factor in SWR zijn de verschillende personen die je speciale missies kunt geven. Je start met slechts een paar personen die onder je commando staan. Naarmate het spel vordert worden dat er meer. Elke persoon heeft krachtpunten aangaande spionage, diplomacy, combat en leadership.
Je kunt diverse karakters uit de Star Wars saga erop uit sturen, die later dan hun resultaten aan je rapporteren. Denk hierbij bijvoorbeeld aan Darth Vader, Luke, Emperor Palpatine, Chewbacca, Han Solo, Mon Mothma, Princess Leia, Jerjerrod, Ozzel, Peitt, Veers, Needa, Jan Dodonna en Wedge Antillies. Vooral de missies van The Empire zijn erg leuk.

COMBAT

Natuurlijk zullen de twee vloten elkaar vroeg of laat in het spel treffen waarbij het spel automatisch overschakelt naar een combat mode. Hierbij kun je je schepen aanklikken en opdrachten geven. Je kunt ze onafhankelijk van elkaar laten aanvallen of in formatie. Je kunt het spel op dit punt ook pauzeren en de gegeven opdrachten bijstellen. Het is een leuk onderdeel van het spel, alleen grafisch wat magertjes uitgevoerd.
Uitgebreider en veel mooier is daarentegen de encyclopedie die zeer gedetailleerd alle personen, units, gebouwen, planeten en resources behandelt. Hierdoor duik je als speler diep in de mystiek van Star Wars.
Het real-time element zit 'm in de acties van je computertegenstander (of via multiplayer) die ook voortdurend spionnen en vloten erop uitstuurt. Het spel staat dan ook vrij op zichzelf en doet hoogstens in de verte een beetje denken aan Master Of Orion of Pax Imperia.
Hoe het ook zij, may the Force be with you.



GOMAN: is een absolute topper op de PC in Japan. Dit is de ultieme ervaring op het gebied van Manga. Het spel is het best te omschrijven als een mix tussen Mechwarrior & MDK. Je opdracht als menselijke robot is om aliens uit te schakelen voordat zij de energieplantages in Japan vernielen. De gevechten vinden in alle omgevingen plaats, van het platteland tot midden in Tokio. De liefhebbers van Manga & vechtspelen kunnen hun hart ophalen en voelen hoe een echte Manga game gespeeld moet worden. Prijs ƒ 59,95/BEF 1199
Release april



HAVE A NICE DAY: Kun je maar geen genoeg krijgen van in je wagen stappen en zoveel mogelijk slachtoffers maken? Dan wacht nu een geheel nieuwe uitdaging. Jij en je [illegible] maar één ding voor o[illegible] met racen en het uits[illegible] van [illegible] tegenstanders. Het geld gebruik je [illegible] weer voor het ontwerpen van een nog betere wagen en de nieuwste wa[illegible] die je op die wagen monteert. Dit spel is alleen geschikt voor liefhebbers van het meest agressieve geweld waarbij je niet kijkt of er een of twee slachtoffers meer of minder vallen. Prijs ƒ 69,95/BEF 1399
Release april.

T-REX

T-REX: Tijdens een expeditie door nog nooit betreden gebieden verdwijnt het gehele onderzoeksteam. Jouw taak lijkt eenvoudig: red het team en de expeditie, maar wat staat je te wachten ... Met nederlandse verpakking en handleiding. Prijs ƒ 29,95/BEF 599 Verwacht begin maart.







Air Warrior III, de lang verwachte opvolger van Air Warrior II, nieuwe vliegtuigen, nieuwe missies uit de tijd van de Slag om de Pacific. Met nederlandse verpakking en handleiding. Prijs ƒ 99,95/BEF 1999 Release eind maart.

SEMPER FI is geïnspireerd op de akties van het amerikaanse leger. Voor het bevel over denkbeeldige oorlogen in o.a. Bosnië, Cuba, het Midden Oosten, enz. Met nederlandse verpakking en handleiding. Prijs ƒ 99,95/BEF 1999
Release eind maart



KILLING ZONE: Heb je alle levels van Quake II al afgewerkt en nog steeds kun je geen genoeg krijgen van dit spel, bijt je dan vast in Killing Zone. Deze add-on voor Quake II bevat bijna 100 nieuwe single levels en meer dan 200 multiplayer levels, verder natuurlijk ook patches en screensavers, e.d., om nog meer van Quake II te genieten. Prijs ƒ 24,95/BEF 499



Phenomena is dé uitbreiding voor Quake II: nieuwe storyline; 26 nieuwe levels, incl. icecaves, jungle & Juggernaut complex; nieuwe monsters, nieuwe wapens, enz... Prijs ƒ 49,95/ BEF 999



VERKRIJGBAAR BIJ BIJNA ALLE CD-ROM VERKOOPPUNTEN IN NEDERLAND & BELGIË

Mind MultiMedia
it's a mind game

Postbus 7004, 6700 CA Wageningen
tel 0317 - 422224 fax 0317 - 426418


Mijn vloot is onderweg.

Han, the Man.

Action Mode.

De encyclopedie geeft je info over elke planeet, unit, voertuig of gebouw.

Beetje grauw kleurtje. Meer in de zon zitten Joh.

Advies is uitermate nuttig.

RAPPORT

graphics 7[5]

geluid 8[5]

originaliteit 9[0]

speelbaarheid 9[0]

+ Star Wars

+ Alle helden en villains uit de film

+ Zeker niet makkelijk

− Action mode grafisch beperkt

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 51 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8[5]

De strategische- en oorlogselementen uit de film komen knap tot leven in STR. Voor de actieliefhebber zal het spel echter te statisch zijn. De serieuzere real-time space-sim fan daarentegen wordt hier op zijn wenken bediend. En voor Star Wars liefhebbers is dit gewoon verplichte kost.

JAN

Star Wars Rebellion

'A long time ago in a galaxy far, far away'... Star Wars is terug en deze keer in de vorm van een real-time strategy game.

EMPIRE VS ALLIANCE

Je begint Star Wars Rebellion met een belangrijke keuze. Of je schaart je aan de kant van The Empire of aan de kant van de Alliance, waarna je alle controle hebt. Darth Vader of Luke Skywalker (afhankelijk van welke zijde je kiest) werken exclusief voor jou. Samen met nog 28 karakters aan beide kanten. Als hoofd van The Alliance moet je the Imperial Headquarters te Coruscant veroveren en de keizer Palpatine en Darth Vader gevangen nemen. Aan de kant van de Empire dien je the Rebel Headquarters te vernietigen en Luke and Rebel leader Ms. Mon Mothma gevangen zetten.

KARAKTERS

Voordat je deze enorme taken tot uitvoer kunt brengen, moet er eerst flink wat voorwerk verzet worden. Het spel speelt zich af in een heelal vol bekende en onbekende planeten die je moet verkennen, onderzoeken en exploiteren. Daarnaast zul je allianties aan moeten gaan, troepen rekruteren, spionnen op pad sturen, een vloot en troepenmacht samenstellen, energiebronnen winnen, raffinaderijen bouwen, training facilities plaatsen en ga zo maar door. Genoeg te doen dus.

Als man in command geef je opdrachten vanuit een space-center waarin je door middel van gigantische videoschermen al je handelingen kunt uitvoeren. C3P0 en R2D2 staan klaar (en hun donkere equivalenten aan de kant van The Empire) met raad en advies om je te sturen in je quest in space. Een erg belangrijke factor in SWR zijn de verschillende personen die je speciale missies kunt geven. Je start met slechts een paar personen die onder je commando staan. Naarmate het spel vordert worden dat er meer. Elke persoon heeft krachtpunten aangaande spionage, diplomacy, combat en leadership. Je kunt diverse karakters uit de Star Wars saga erop uit sturen, die later dan hun resultaten aan je rapporteren. Denk hierbij bijvoorbeeld aan Darth Vader, Luke, Emperor Palpatine, Chewbacca, Han Solo, Mon Mothma, Princess Leia, Jerjerrod, Ozzel, Peitt, Veers, Needa, Jan Dodonna en Wedge Antillies. Vooral de missies van The Empire zijn erg leuk.

COMBAT

Natuurlijk zullen de twee vloten elkaar vroeg of laat in het spel treffen waarbij het spel automatisch overschakelt naar een combat mode. Hierbij kun je je schepen aanklikken en opdrachten geven. Je kunt ze onafhankelijk van elkaar laten aanvallen of in formatie. Je kunt het spel op dit punt ook pauzeren en de gegeven opdrachten bijstellen. Het is een leuk onderdeel van het spel, alleen grafisch wat magertjes uitgevoerd. Uitgebreider en veel mooier is daarentegen de encyclopedie die zeer gedetailleerd alle personen, units, gebouwen, planeten en resources behandelt. Hierdoor duik je als speler diep in de mystiek van Star Wars. Het real-time element zit 'm in de acties van je computertegenstander (of via multiplayer) die ook voortdurend spionnen en vloten erop uitstuurt. Het spel staat dan ook vrij op zichzelf en doet hoogstens in de verte een beetje denken aan Master Of Orion of Pax Imperia. Hoe het ook zij, may the Force be with you.



GOMAN: is een absolute topper op de PC in Japan. Dit is de ultieme ervaring op het gebied van Manga. Het spel is het best te omschrijven als een mix tussen Mechwarrior & MDK. Je opdracht als menselijke robot is om aliens uit te schakelen voordat zij de energieplantages in Japan vernielen. De gevechten vinden in alle omgevingen plaats, van het platteland tot midden in Tokio. De liefhebbers van Manga & vechtspelen kunnen hun hart ophalen en voelen hoe een echte Manga game gespeeld moet worden. Prijs ƒ 59,95/BEF 1199 Release april

HAVE A NICE DAY: Kun je maar geen genoeg krijgen van in je wagen stappen en zoveel mogelijk slachtoffers maken? Dan wacht nu een geheel nieuwe uitdaging. Jij en je tegenstanders hebben maar één ding voor ogen: geld verdienen met racen en het uitschakelen van je tegenstanders. Het geld gebruik je dan weer voor het ontwerpen van een nog betere wagen en de nieuwste wapens die je op die wagen monteert. Dit spel is alleen geschikt voor liefhebbers van het meest agressieve geweld waarbij je niet kijkt of er een of twee slachtoffers meer of minder vallen. Prijs ƒ 69,95/BEF 1399 Release april.



SYNETIC

T-REX

T-REX: Tijdens een expeditie door nog nooit betreden gebieden verdwijnt het gehele onderzoeksteam. Jouw taak lijkt eenvoudig: red het team en de expeditie, maar wat staat je te wachten ... Met nederlandse verpakking en handleiding. Prijs ƒ 29,95/BEF 599 Verwacht begin maart.







Air Warrior III, de lang verwachte opvolger van Air Warrior II, nieuwe vliegtuigen, nieuwe missies uit de tijd van de Slag om de Pacific. Met nederlandse verpakking en handleiding. Prijs ƒ 99,95/BEF 1999 Release eind maart.

SEMPER FI is geïnspireerd op de akties van het amerikaanse leger. Voor het bevel over denkbeeldige oorlogen in o.a. Bosnië, Cuba, het Midden Oosten, enz. Met nederlandse verpakking en handleiding. Prijs ƒ 99,95/BEF 1999 Release eind maart



Phenomena is dé uitbreiding voor Quake II: nieuwe storyline; 26 nieuwe levels, incl. icecaves, jungle & Juggernaut complex; nieuwe monsters, nieuwe wapens, enz... Prijs ƒ 49,95/ BEF 999



KILLING ZONE: Heb je alle levels van Quake II al afgewerkt en nog steeds kun je geen genoeg krijgen van dit spel, bijt je dan vast in Killing Zone. Deze add-on voor Quake II bevat bijna 100 nieuwe single levels en meer dan 200 multiplayer levels, verder natuurlijk ook patches en screensavers, e.d., om nog meer van Quake II te genieten. Prijs ƒ 24,95/BEF 499



VERKRIJGBAAR BIJ BIJNA ALLE CD-ROM VERKOOPPUNTEN IN NEDERLAND & BELGIË

Mind MultiMedia
it's a mind game

Postbus 7004, 6700 CA Wageningen
tel 0317 - 422224 fax 0317 - 426418

LUCKY LUKE

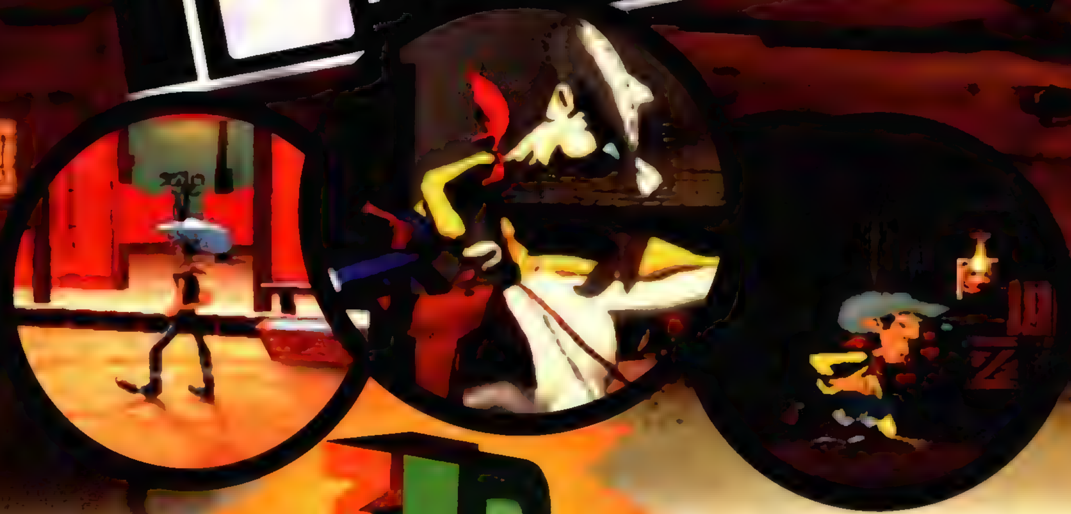
The most wanted hero in 3D on PlayStation!



Met toegangskaart* Walibi België



LUCKY LUKE CITY
-DALTON TERROR-



3D

Marketed & Distributed by



INFOGRAMES
BENELUX



* Geldig voor 1 persoon indien vergezeld door 2 personen die entree betalen. De toegangskaart is gedurende het seizoen 1998 inwisselbaar bij Walibi België. Zie voor de overige actievoorwaarden de toegangskaart in de doos.

F/A-18 Korea



Mark was een aantal maanden geleden niet bepaald juichend over de voorloper van F/A-18 Korea: F/A-18 Hornet 3.0. Het duurde hem te lang voordat de F/A-18 airborn was. Korea is er wat dat betreft op vooruit gegaan. Je hebt weliswaar nog steeds alle toetsen nodig om de straaljager te besturen, maar ik had de F/A-18 binnen een minuut van de grond. Hoewel het spel geschikt is voor 3Dfx, brachten de beelden mij niet bepaald in extase maar de gameplay haalt wel een ruime voldoende. Het vliegtuig is goed hanteerbaar. Ook is er genoeg actie in de missies aanwezig, hoewel je soms wat lang op de tegenstander moet wachten. Erg leuk is de missioneditor, waar je zelf je missies kunt opzetten. Alles bij elkaar: een goede middenmoter.

J.J.

F/A-18 Korea. PC CD- ROM • Prijs: ƒ 89.95 Bfr.ca. 1650 • Fabrikant: Graphic Simulations • Distributeur: SiB. Tel: 010-2450989

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Actua Golf 2

AG 2 is wat graphics betreft de mooiste golfgame die ik ooit gezien heb. Als je in het bezit bent van een 3Dfx-kaart krijg je een achttal schitterende courses voorgeschoteld, die zo uit het ware leven weggeplukt zouden kunnen zijn. De gameplay verloopt via het bekende metertje. Je moet op het juiste moment met je muis klikken om je slag de gewenste snelheid mee te geven. Ik kan je echter vertellen dat dit niet eenvoudig is. Je geeft de bal zo een loei voorbij de hole en dan kun je weer helemaal opnieuw beginnen. Ik vond AG 2 lastig golfen, maar misschien went het na een tijdje. AG 2 kent afwisseling genoeg. Je kunt alleen oefenen of Strokeplay, Matchplay, Skins, Foursome of Fourball met vrienden spelen via een netwerk, seriële kabel of modem.

J.J.



Actua Golf 2 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1450 • Fabrikant: Gremlin • Distributeur: Homesoft • Tel: 023-5530149.

GRAPHICS: 9,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Flight Unlimited II • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Looking Glass/Eidos • Distributeur: Emtec. Tel: 026-3717712.

GRAPHICS: 9,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Mars Taxi. PC CD-ROM. Prijs: ƒ 39.95 Bfr.ca. 725. Fabrikant: Hemming. Distributeur: 7Artware Int.. Tel: 0182-611691.

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 5,8 SPEELBAARHEID: [illegible]

Flight Unlimited II



Anders dan zijn 'acrobatische' voorganger, is FU II gewijd aan het serieuze vliegwerk vergelijkbaar met MS Flightsimulator 98. Kent MSF 98 een gigantische hoeveelheid aan luchthavens en regio's waarin de speler zich in het luchtruim kan begeven, hier is men beperkt tot 48 luchthavens in de omgeving van San Fransisco Bay Area. De nadruk ligt dan ook niet zozeer op de hoeveelheid als wel op detail. Dit gaat zowel op voor de grafische afwerking als voor het vliegen zelf. Hiervoor biedt het spel genoeg onder controle (de besturing vereist nogal wat oefening) volop uitdaging. Zo zul je als speler al vliegend ook andere vliegtuigen tegenkomen en kun je in de meest heftige weersomstandigheden (onweer, bliksem, regen) vliegen. De grafische afwerking is zoals gezegd top en de verschillende vliegtuigen laten zich, net zoals in de realiteit, allemaal anders besturen.

JAN



Mars Taxi



Sommige spelletjes zijn net als Heintje Davids, ze komen steeds terug. Mars Taxi is er zo eentje. Het is een simpele ouderwetse game engine, met eenvoudige op, neer, links, rechts en acceleratie controls. De bedoeling is om kleine ruimtemannetjes te transporteren van de ene planeet naar de andere, zonder tegen muren en obstakels op te botsen. Hoe sneller je elke trip voltooit, des te meer punten je krijgt. Het is een makkelijk en beetje saai spel maar de combinatie van de Drum & Bass soundtrack en het feit dat je, na eenmaal te zijn begonnen, alle tien de levels wilt voltooien, maakt dit een erg verslavend spel. Er is een optie om een multiplayer mode te spelen, met maximaal vier spelers, op één computer door gebruik van een combinatie van joypads en toetsenbord. Plezier voor de hele familie.

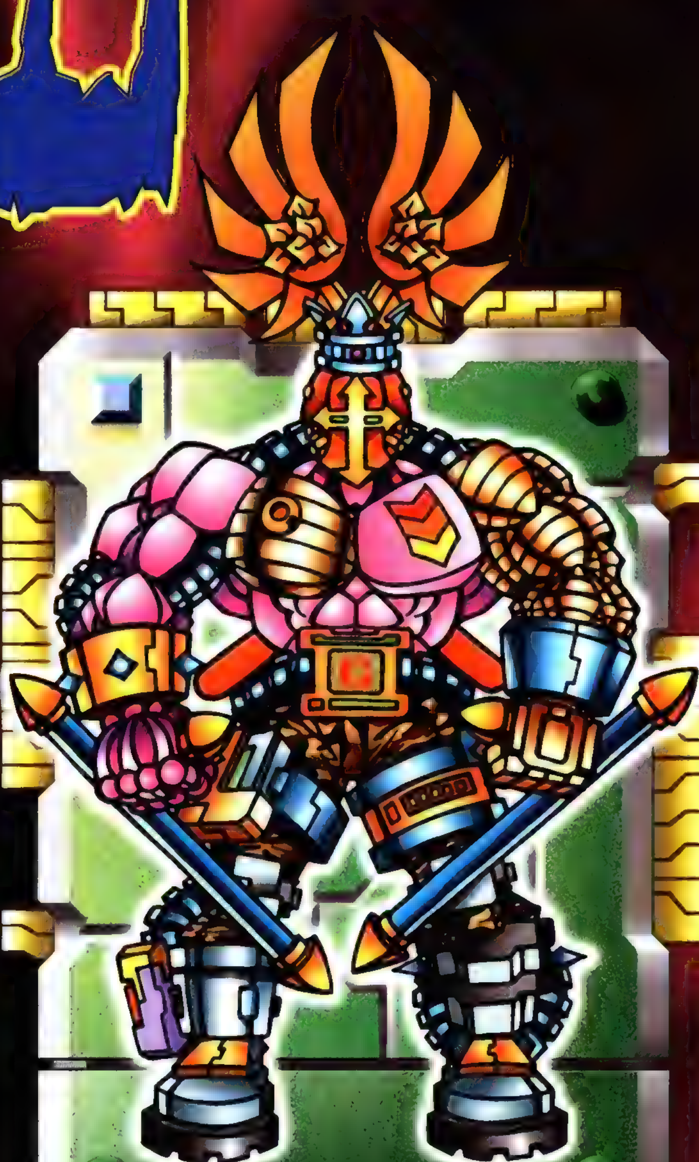
MARK B.

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

PC

F-22 RAPTOR
Een rappe tip van Oliver uit Brunssum.
Eerst op T drukken dan cheat invoeren.
IT'S NOT MY FAULT: Missie gehaald
NEVER TELL ME THE ODDS: Je wordt niet geraakt
WE CAN REBUILD HIM: Schade repareren
THERE CAN ONLY BE ONE: Godmode
I'LL BE BACK: Raketten laden



Aaaah, de lente is in het land. Ik voel het. Ik ruik het. Ik hoor het. Het is gedaan met de regen en de bewolking. De meeste lieden hebben de neiging om direct naar buiten te rennen als ze de zon zien stralen. Verplichte wandelingen langs het strand en in het bos staan steevast op het programma. Niet voor mij. Ik geniet op een hele andere manier van de zon. Ik blijf thuis. 'Zet je computer aan en je balkondeuren open', is mijn motto. Lekker gamen terwijl de lentezon op je bolletje schijnt en een aangenaam briesje door je haren wappert. Heerlijk Quaken terwijl buiten de vogeltjes fluiten. Dus gewoon die cheats blijven opsturen want de lente mag geen excuus zijn verstek te laten gaan. Eerder een stimulans. Cheat on!
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BFA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND:06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

TIP VAN DE MAAND

FIGHTING FORCE

De tip van Chris van Marle getuigt van een echte vechtersmentaliteit. Een gratis spel naar keuze is z'n beloning.
Houd Links + Vierkant + L1 + R2 ingedrukt bij het hoofdmenu. De Cheat Mode zal verschijnen. Ga naar opties en je kunt **onoverwinnelijk worden.** Tevens kan je ook **levels overslaan.**



JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF SITH

Tips van Obi Ben Kenobi. Druk tijdens het spelen op 't' om de talk mode te activeren en typ het volgende in.

IAMAGOD	= All Force powers
DIEDIEDIE	= All weapons
GIMMESTUFF	= Full inventory
GAMEOVER	= Skip level
STATUESQUE 1	= Disable AI
STATUESQUE 0	= Enable AI
TRAINME	= Increase Force level
FREEBIRD	= Fly mode
BOINGA 1	= Invulnerability mode on
BOINGA 0	= Invulnerability mode off
TRIXIE	= Give mana
CARTOGRAPH	= Give full map
GOSPEEDGO 1	= Enable slow-motion
GOSPEEDGO 0	= Disable slow-motion
QUICKZAP	= Teleport naar opgegeven coördinaten

FROGGER

Tips van Kermit de Kikker uit Kroossloot. Bwoadip!
Pauzeer Frogger in de single-player mode. Typ de cheats in (let op de spaties), er zal een bevestiging onderaan in het scherm verschijnen.
NO MORE ROAD SPLATS: Onbeperkt aantal levens
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME: Alle Levels zijn toegankelijk
SHOW ME MORE ZONES PLEASE: Alle Zones zijn toegankelijk



SEVEN KINGDOMS

Roy van Helden uit het bij ons allen zeer populaire Melick stuurde cheats op van twee spellen. Dit is de 1e.
Typ tijdens het spel: !!!@@@### en typ een van de volgende cheats.
c: $1000
\: 1000 voedsel
u: Onsterfelijke koning
t: Alle technische snufjes
b: Directe constructie
z: Er wordt snel gebouwd
m: Hele kaart
=: Je krijgt punten erbij

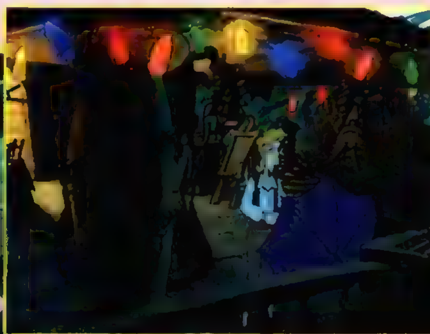


WALKTROUGH MONKEY ISLAND 3

THE CURSE OF MONKEY ISLAND [illegible]

Hier volgt het laatste deel van de hilarische avonturen van Gybrush Treepwood. Aangekomen op Skull Island ga je omhoog en laat je je zakken in de emmer. Je valt naar beneden en je moet je paraplu gebruiken. Ga de grot in en praat met de piraten, je krijgt een LeChuckie toy.
Speel poker met de piraten. Als je je kaarten krijgt, verwissel die dan met je tarotkaarten. Nu volgt een hilarisch intermezzo, waarna je de ring bemachtigt en terugvaart naar Blood Island.
Ga terug naar Elaine en gebruik de ring. Dan volgt een animatie. Le Chuck verandert je in een kind. Praat met LeChuck, maak hem kwaad. Open de deur en loop naar Dingly Dog. Laat hem je leeftijd raden. Je wint een prijs. Hard-mode: gebruik de scheerschuim in de pan en gebruik hier het anker weer in. Je hebt nu een 'pie'. Gebruik die pie in de stapel taarten. Easy-mode: gebruik het anker op de stapel taarten.
Praat met de muis en laat hem het kanon afvuren. Open het hek en bekijk het gat. Ga terug naar Dingly Dog en push hem flink. Hij bijt je en je hebt haar van een hond die je beet (remember?).
Ga naar de ijsverkoper. Pak de peper en bestel een ijsje. Gebruik het hondenhaar, de peper en de merningue gemaakt van eieren op het ijsje en eet het op. Je krijgt je normale lengte en je kunt naar de Rollercoaster gaan.
Spring er bij iedere set uit. Bij de eerste pak je het touw, bij de martelset heb je de olie nodig. Hard-mode: open de lantaarn, blaas de lamp uit en pak de olie. Gebruik de olie op het touw.
Bij de boot-set pak je de keg of rum. Op de ijs-set ga je eruit en gebruik je de sleutel op de arm van de bevroren aap. Gebruik het geoliede touw op het vat rum en plaats het vat op de aap. Ga naar beneden en wacht op LeChuck. Gebruik de peper en WHOEM! Bekijk de eindanimatie en wacht op deel 4.







I-WAR

Het wordt pas echt oorlog met deze cheats van Stijn Bolle uit Brugge.
Typ in het Player-History scherm: DARK-GOAT
Nu kan je de volgende cheatcodes gebruiken:

Linker Shift + Backspace:	Voeg de geselecteerde missie toe aan de history
Linker Shift + 0:	Maak alle missies toegankelijk
Linker Shift + =:	Verzet de uitkomst van de geselecteerde missie

Deze codes gebruik je tijdens het spel:

Linker Shift + P:	Screenshot in de directory Screens
Linker Shift + 8:	Verplaatst je naar de omgeving van het doelwit
Linker Shift + 9:	Je krijgt dezelfde snelheid als je doelwit
Linker Shift + 0:	Het gelockte doelwit wordt vernietigd
Linker Shift + I:	Onkwetsbaar
Linker Shift + W:	Je hebt de missie gewonnen

PC



TOTAL ANNIHILATION

De totale uitroeiing is een zware klus. Maar iemand moet het vuile werk opknappen. Sjoerd de Wit uit Maarsen helpt een handje.
Druk op enter voor de message box. Druk dan op de plusknop (+) en typ dan een van de onderstaande codes in. Druk vervolgens nog eens op enter om ze te activeren.
DoubleShot: Twee keer zoveel schade als je schiet met ieder wapen
Radar: Je wordt niet meer gezien op de radar
ATM: Alle metalen en energie staan meteen op 1000

PC

BEAST & BUMPKINS

Beestjes, beestjes, ik zie allemaal beestjes. Wat? Nee hoor, ik heb gisteren niet te veel gedronken. Vraag maar aan Mark Marcelissen.
Typ eerst: kneelbeforeme en dan het volgende.
G: Geeft je heel veel goud
CTRL en F6: Laat je de hele map zien
0103: Geeft je meer werkers in plaats van kinderen

PC



FIGHTERS DESTINY

Knokken, meppen, klappen, beuken, trekken, stoten, duwen, knietjes, stompen, bijten, eeeh? Oh, ja hier zijn de cheats van Bert van Leth uit Purmerend.

Speel als Boro
Boro krijg je als je het spel op de Easy Mode uitspeelt.

Verander je outfits
Houd R ingedrukt bij het keuzescherm.

Speel als Robert
Voordat deze truc werkt, moet je eerst de computer met je geselecteerde speler verslaan. Als je je tegenstanders hebt verslagen, krijg je een boodschap van Master. Deze truc werkt alleen als hij zegt dat je Robert kan krijgen. Ga dan naar de Fast Mode en versla alle vechters binnen een minuut. Nu kan je als Robert spelen.

Speel als Ushi de Koe
Voordat deze truc werkt, moet je eerst de computer met je geselecteerde speler verslaan. Als je je tegenstanders hebt verslagen dan krijg je een boodschap van Master. Deze truc werkt alleen als hij zegt dat je nu Ushi de Koe kan krijgen. Speel vervolgens de Rodeo Mode en blijf een minuut (of meer) in leven. Nu kan je Ushi de Koe in het bruin en normaal kiezen.

Speel als de Joker
Als je de computer hebt verslagen (zoals hierboven), krijg je een boodschap van Master. Als hij zegt dat je Joker nu kan krijgen dan moet je alle honderd karakters verslaan in de Survival Mode.

Speel als Master
Als je de computer hebt verslagen, krijg je weer een boodschap van Master dat je Master kan bespelen: versla iedereen in de Master Challenge Mode en je kan hem kiezen.

N 64

DONKEY KONG COUNTRY II

Van P. Prange kregen we een tros bananen opgestuurd. Op de schil stond deze tip.
Kies een game-file en druk dan gelijktijdig op L en R om gedurende het hele spel **met een dieren-vriendje te spelen.**

SNES



STREETS OF SIM CITY

Roy van Helden uit het bij ons allen zeer populaire Melick stuurde cheats op van twee spellen. Dit is de 2e.
Druk in het spel op CTRL + ALT + X en type een van de volgende cheats.

beefcake:	Alle wapens en ammo
lock and load:	Ammo
moon:	Zwaartekracht van de maan
mars:	Zwaartekracht van mars
earth:	Zwaartekracht van de aarde
jupiter:	Zwaartekracht van jupiter
im back:	Je voertuig wordt gerepareerd
cruise control:	Cruise control
sampo:	$999.999

PC



TOCA TOURINGCAR CHAMPIONSHIP

Normaal:Dimitry Gerards uit Ermelo scheurt iedereen voorbij met de volgende cheats.
Typ in als driver-name.

Naam	Effect
CMGARAGE	Extra auto's
CMNOHITS	Botsing detector uit
CMCOPTER	Helicopter-view
CMCHUN	Go-kart view
CMSTARS	Sterrenhemel
CMTOON	Cartoon horizon
CMDISCO	Disco mist
CMLOGRAV	Verminderde zwaartekracht
CMRAINUP	De regen valt naar boven!
XBOOSTME	Alle auto's worden twee keer zo snel
CMMAYHEM	De andere auto's rijden als gekken!
CMHANDY	Grotere handen bij de in-car view
CMCATDOG	'It's raining cats and dogs!'
CMUPSIDE	Upside-down view

PC



JOINT STRIKE FIGHTER

Deze tip van J. Bouwens vliegt de pan uit!
In het pilot select screen moet je LEFT-CONTROL + RIGHT-CONTROL + ENTER tegelijk indrukken. Nu kun je vliegen in **alle vliegtuigen en helicopters** die in het spel voorkomen!

PC



PROJECT PARADISE

Velen zijn geroepen, maar slechts weinigen zijn uitverkoren voor het Paradijs! Ondertussen kun je altijd nog de cheats van Patrick Dijkkamp uit Apeldoorn gebruiken.
Druk 'P' voor pauze en type dan de volgende codes in.
MAGIC: Alle spreuken
METAL: Alle wapens
EVIL: Alle powerups zijn beschikbaar
Levelcodes:
HELLGATE
DREAM EVIL
DEMON
BLACK SUN
BOGART
FIRESPELL
PANDEMONIUM
CYBERSPACE

PC

RED ALERT COUNTER-STRIKE

Joerie heeft als motto 'mooi rood is niet lelijk'. Als je twee keer op het optiescherm bij Counter-strike op het midden van de Box drukt (die je rechts bovenaan het beeld ziet) en dan op het Westwood tekentje links bovenaan klikt, dan krijg je **extra missies.**

PC

MICRO MACHINES V3

Martijn Schmidt uit Den Haag dingt naar eigen zeggen mee voor de meest Nutteloze Cheat Aller Tijden.
Speel PartyPlay mode met teams. Druk nu snel, voordat je je auto te zien krijgt, tegelijk op start en de toeter. **Nu blijft de claxon de hele tijd toeteren** (zonder dat je iets doet) totdat het eerste punt is gemaakt.
Inderdaad, erg nutteloos.

PC



WING COMMANDER PROPHECY

Nathan commandeert de ruimte van het WC–heelal met de volgende cheats.
Houd shift in tijdens het intypen van de codes (met of zonder aanhalingstekens).

'goodtarget':	Intypen tijdens spaceflight om van targetting mode in 'cockpit to one similar' te veranderen.
'dynomite':	Hiermee start je de debug/cheat mode. In typen tijdens spaceflight.
'moretunes':	Hiermee enable je de radio waarmee je tijdens de spaceflight uit zestig verschillende klassieke werken kan kiezen.
'alswantsmoreships':	Intypen tijdens het simulator mission selection screen. Volg dan de on-screen commando's om in vijandelijke schepen te vliegen in de simulatie missies. Je kunt nu vliegen in the Dralthi, Vaktoth, Devil Ray en beide typen van Mantas en Morays. Typ 'Z' in om de enemy ship selection te activeren.
CTRL- I:	Onkwetsbaar
CTRL- K:	Selfdestruct
CTRL- C:	Soort van 'no clipping' mode. Niets kan je raken en je kan overal doorheen vliegen.
CTRL- F12:	Schilden verdwijnen van gelockede schepen. Druk nog een keer om het schip te vernietigen.





GRAND THEFT AUTO

Roy heeft drie BMW's, twee Porsches, een Jaguar en twee Ferrari's. Hoe zou dat toch komen?

■, ▲, ●, X, X, ●, ▲, ■: onsterfelijk

X, ▲, ■, ●, ▲, ●, X, ■: schakelt pad 2 in

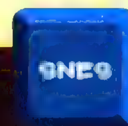
GROOVY:	Alle wapens
WEYHEY:	9999990 punten
BLOWME:	Coördinaten
EATTHIS:	Level maximum
FECK:	Liberty Stad deel 1 & 2
TVTAN:	San Andreas & L.C. deel 1 & 2
URGE:	Alle steden
CAPRICE:	Alle steden deel 1 & 2
CHUFF:	Geen politie
TURF:	Alle steden
MADEMAN:	Alle steden & wapens
THESHIT:	Alle steden, oneindige wapens en 99 levens
BSTARD:	Alle landkaarten, veel geld en 99 levens

PLAY STATION



ISS DELUXE

Van deze cheat van Robert Vogels lusten de honden geen brood. Hij is trouwens wel heel erg funny.
Bij het 'press start' scherm druk je op omhoog, omhoog, omlaag, omlaag, links, rechts, links, rechts, B, A. Als je het goed doet, hoor je nu een hond blaffen en **de scheidsrechter en grensrechter zijn nu honden!** Dit moet overigens wel op controller 2 worden uitgevoerd.



HEAVY GEAR

Tom Daams is een zware jongen waar niet mee valt te sollen. Natuurlijk plaatsten we meteen deze cheat.
CTRL - ALT - SHIFT ingedrukt houden en tegelijkertijd het volgende intypen.

bedouinprince:	Onsterfelijk
checkmatein2:	Auto missie winnen
hesbackandhesgotagun:	Oneindig kogels







COURIER CRISIS

Of Jan Paul van Muijen elke ochtend om zes uur met het plaatselijke suffertje langs de deuren loopt, blijft een vraag. Hij heeft in ieder geval deze drie cheats.

BONUS LEVEL:	Druk L1 en R2 bij het Neighbourhood selection scherm.
ALIEN FIETSER:	Voer XFIFTYONEX in als password.
GORILLA FIETSER:	Voer SAVAGEAPES als password.



NUCLEAR STRIKE



Randy, wat zijn je tips toch weer handy!

Level	Passwords
2	CUTTHROATS
3a	COUNTDOWN
3b	PLUTONIUM
4	PUSAN
5	ARMAGEDDON
6	RMAGEDDON
Bonus	LIGHTNING

Begin met 5 Credits:	WARRIOR
Niemand schiet terug:	PHOENIX
Unlimited lives:	LAZARUS
Unlimited ammo:	GOPOSTAL
Snel bewegen:	WARPDRIVE



FALLOUT

Wees geen drop-out. Gebruik de volgende cheats. Druk eerst op ~ en typ dan onderstaande codes in.

aliendead:	Alle vijanden in level dood
givemepower:	Alle wapens
nuclear:	Landkaart
levelskip:	Sla levels over
changeme:	Wissel van speler
autorun:	Computer bestuurt speler





TEST DRIVE 4

Cappelle Philiep (een zeer bijzondere naam) puts you to the test! Je moet eerst naar het Save Game scherm gaan. Daar pak je Slot 10 en typ je de code in die je wilt. Druk daarna op enter. Je kan meerdere codes tegelijk gebruiken. Je kan de codes ook in een Netwerk-spel gebruiken maar dan moet iedereen dezelfde codes gebruiken.

MIKTROUT: Grote wagens
MPALMER: Mini wagens
BIRDVIEW: Kijk vanuit de lucht
BANDW: Zwart-wit modus
SRACLLA: Alle wagens
LEVELLLA: Alle tracks

PC



RESIDENT EVIL 2

Het meest bloederige spel aller tijden kent natuurlijk ook cheats. Jaco Haamoot ging de zombies met succes te lijf.
Speel het spel uit op normal met Leon B scenario 2nd of met Claire B scenario 2nd. Save dan het spel.
Laad het nieuwe spel voor Leon A scenario 1st of voor Claire A scenario 1st. Ren nu naar het politiebureau zonder ook maar iets te pakken. In het bureau pak je de munitie bij de computer en ga je terug naar buiten. Ga de trap af en schiet Brad Vickers verrot. Pak dan de special key en ga terug naar het bureau. Nu kan je de locker in de Darkroom openen. Speel je als Claire dan krijg je **een ander pakje en een nieuw pistool.** Speel je als Leon dan kun je kiezen uit **twee verschillende pakken.**
Als je het spel sowieso binnen twee en een half uur uitgespeeld hebt, dan krijg de rocket launcher met oneindige munitie.

PLAY STATION





PC

DUKE NUKEM

Schelden doet geen pijn? Wel als Duke het doet volgens Rob van der Vinden.
Met deze trick kan je Duke ieder gewenst moment coole dingen laten zeggen.

alt+F1: You're an inspiration for birth control!
alt+F2: You're gonna die for that!
alt+F3: It hurts to be you!
alt+F4: Lucky son of a bitch!
alt+F5: Hahaha, payback time!
alt+F6: What are you,some %$@!^&*
alt+F7: Damn! You're ugly!
alt+F8: Mhahaha... wasted!
alt+F9: You suck!
alt+F10: Aaaaaaaaargh!

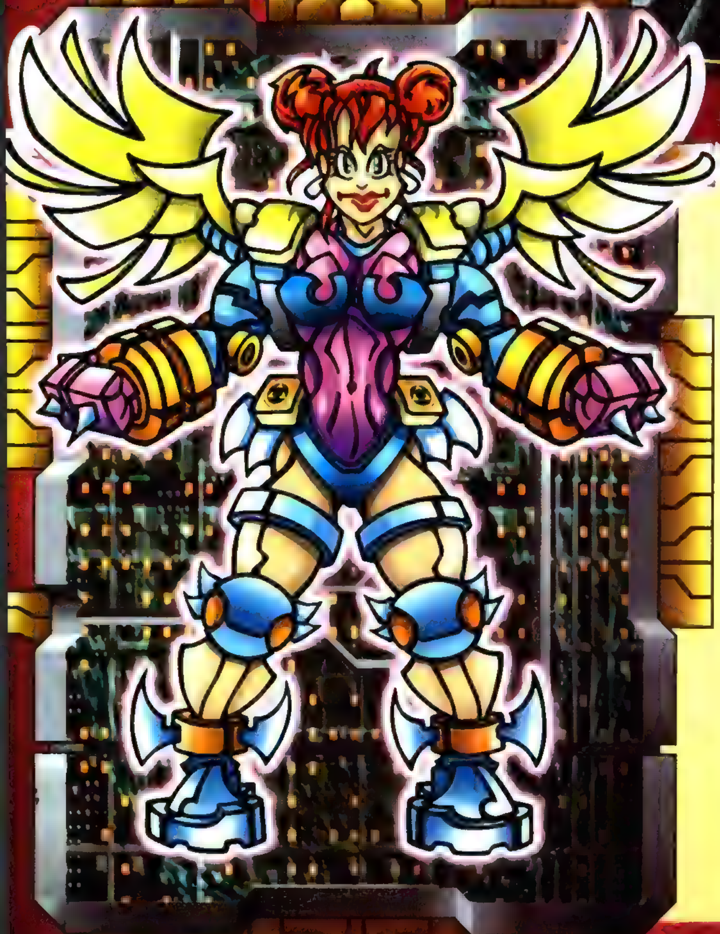
C&C RED ALERT

Alex Vandriessche blijft altijd alert.
Kill All: ●, X, ●, ▲, ■, ▲.

Geld cheat: ■, ■, ●, X, ▲, ●.

PLAY STATION





MACE: THE DARK AGE

Geen donkere dagen meer met deze tips van Niklas Sluyter uit Veenendaal.

Speel als Ichiro & War Mech
Op het eerste copyright scherm moet je twee tegen de klok indraaiende cirkels maken met de D-pad. Als je het goed hebt gedaan hoor je een gong, deze vechters zijn dan beschikbaar.

Speel als conciërge Ned
Op het spelersscherm 'highlight' je de volgende spelers en duw bij elk karakter een keer op start: Koyasha, Executioner, Lord Deimos. Ga dan op Xiao Long staan en duw op de Quick knop.

Speel als Grendal
Win drie keer een wedstrijd tussen twee spelers als speler 1.
Daarna ga je in het spelersscherm op Executioner staan en druk op start en houd die ingedrukt. Nu verschijnt Grendal, om hem te kiezen moet je hem 'highlighten' met de Quick knop.

N 64

NFL QUARTERBACK CLUB 98

Paul Pols gaf de volgende tips uit de losse pols. Intypen in het Cheat Menu.
Gameplay sneller maken: WLTRPYTN
Extra snelle spelers: MCHLJNSN
Ongelimiteerde Downs: DWNDRV

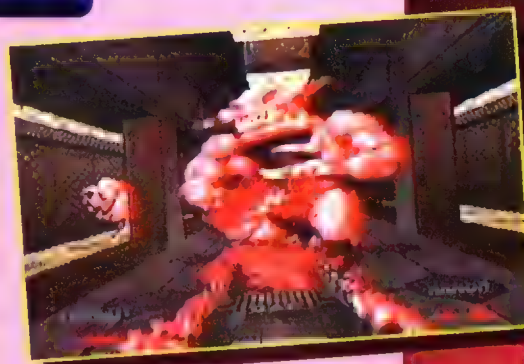
N 64

DOOM 64

N 64

Dit is echt ultimate doomsday! Alle level paswoorden in alle moeilijkheidsgraden dankzij de inspanningen van Jeroen Nijhof.

Moeilijkheids level:
Be gentle!
Level 02: cdp8 9bj2 68zt svk?
Level 03: cxm8 9bjy 681t jvk?
Level 04: ddk8 9bjt 683s 9vk?
Level 05: dxh8 9bjp 685s 1vk?
Level 06: fdf8 9bjk 687s svk?
Level 07: fxc8 9bjf 689s jvk?
Level 08: gd?8 9bc? 69br ?bk?
Level 09: gx88 9bc6 69dr 2bk?
Level 10: hd68 9bc2 69gr tbk?
Level 11: hx48 9bcy 69jr kbk?
Level 12: jd28 9bct 69lq ?bk?
Level 13: jx08 9bcp 69nq 2bk?
Level 14: kdy8 9bck 69qq tbk?
Level 15: kxw8 9bcf 69sq kbk?
Level 16: lft8 9bb? 69vp ?vk?
Level 17: lyr8 9bb6 69xp 2vk?
Level 18: mfp8 9bb2 69zp tvk?
Level 19: mym8 9bby 691p kvk?
Level 20: nfk8 9bbt 693n ?vk?
Level 21: nyh8 9bbp 695n 2vk?
Level 22: pff8 9bbk 697n tvk?
Level 23: pyc8 9bbf 699n kvk?
Level 24: qf?8 9bf? 6?bm ?bk?
Level 25: qy88 9bf6 6?dm 2bk?
Level 26: rf68 9bf2 6?gm tbk?
Level 27: ry48 9bfy 6?jm kbk?
Level 28: sf28 9bft 6?ll ?bk?
Level 29: sy08 9bfp 6?nl 2bk?
Level 30: tfy8 9bfk 6?ql tbk?
Level 31: tyw8 9bff 6?sl kbk?
Level 32: vbt8 9bd? 6?vk 9vk?
Moeilijksheids Level:
Bring it on!
Level 02: cjpr 9bj1 68z? qvk?
Level 03: c1mr 9bjx 681? gvk?
Level 04: djkr 9bjs 6839 7vk?
Level 05: d1hr 9bjn 6859 zvk?
Level 06: fjfr 9bjj 6879 qvk?
Level 07: f1cr 9bjd 6899 gvk?
Level 08: gj?r 9bc9 69b8 8bk?
Level 09: g18r 9bc5 69d8 0bk?
Level 10: hj6r 9bc1 69g8 rbk?
Level 11: h14r 9bcx 69j8 hbk?
Level 12: jj2r 9bcs 69l7 8bk?
Level 13: j10r 9bcn 69n7 0bk?
Level 14: kjyr 9bcj 69q7 rbk?
Level 15: k1wr 9bcd 69s7 hbk?
Level 16: lktr 9bb9 69v6 8vk?
Level 17: l2rr 9bb5 69x6 0vk?
Level 18: mkpr 9bb1 69z6 rvk?
Level 19: m2mr 9bbx 6916 hvk?
Level 20: nkkr 9bbs 6935 8vk?
Level 21: n2hr 9bbn 6955 0vk?
Level 22: pkfr 9bbj 6975 rvk?
Level 23: p2cr 9bbd 6995 hvk?
Level 24: qk?r 9bf9 6?b4 8bk?
Level 25: q28r 9bf5 6?d4 0bk?
Level 26: rk6r 9bf1 6?g4 rbk?
Level 27: r24r 9bfx 6?j4 hbk?
Level 28: sk2r 9bfs 6?l3 8bk?
Level 29: s20r 9bfn 6?n3 0bk?
Level 30: tkyr 9bfj 6?q3 rbk?
Level 31: t2wr 9bfd 6?s3 hbk?
Level 32: vgtr 9bd9 6?v2 7vk?
Moeilijksheids Level:
I own Doom!
Level 02: cnn8 9bj0 680t nvk?
Level 03: c5l8 9bjw 682t dvk?
Level 04: dnj8 9bjr 684s 5vk?
Level 05: d5g8 9bjm 686s xvk?
Level 06: fnd8 9bjh 688s nvk?
Level 07: f5b8 9bjc 68?s dvk?
Level 08: gn98 9bc8 69cr 6bk?
Level 09: g578 9bc4 69fr ybk?
Level 10: hn58 9bc0 69hr pbk?
Level 11: h538 9bcw 69kr fbk?
Level 12: jn18 9bcr 69mq 6bk?
Level 13: j5z8 9bcm 69pq ybk?
Level 14: knx8 9bch 69rq pbk?
Level 15: k5v8 9bcc 69tq fbk?
Level 16: lps8 9bb8 69wp 6vk?
Level 17: l6q8 9bb4 69yp yvk?
Level 18: mpn8 9bb0 690p pvk?
Level 19: m6l8 9bbw 692p fvk?
Level 20: npj8 9bbr 694n 6vk?
Level 21: n6g8 9bbm 696n yvk?
Level 22: ppd8 9bbh 698n pvk?
Level 23: p6b8 9bbc 69?n fvk?
Level 24: qp98 9bf8 6?cm 6bk?
Level 25: q678 9bf4 6?fm ybk?
Level 26: rp58 9bf0 6?hm pbk?
Level 27: r638 9bfw 6?km fbk?
Level 28: sp18 9bfr 6?ml 6bk?
Level 29: s6z8 9bfm 6?pl ybk?
Level 30: tpx8 9bfh 6?rl pbk?
Level 31: t6v8 9bfc 6?tl fbk?
Level 32: vls8 9bd8 6?wk 5vk?
Moeilijksheids Level:
Watch me die!
Level 02: csnr 9bjz 680? lvk?
Level 03: c9lr 9bjv 682? bvk?
Level 04: dsjr 9bjq 6849 3vk?
Level 05: d9gr 9bjl 6869 vvk?
Level 06: fsdr 9bjg 6889 lvk?
Level 07: f9br 9bjb 68?9 bvk?
Level 08: gs9r 9bc7 69c8 4bk?
Level 09: g97r 9bc3 69f8 wbk?
Level 10: hs5r 9bcz 69h8 mbk?
Level 11: h93r 9bcv 69k8 cbk?
Level 12: js1r 9bcq 69m74bk?
Level 13: j9zr 9bcl 69p7 wbk?
Level 14: ksxr 9bcg 69r7 mbk?
Level 15: k9vr 9bcb 69t7 cbk?
Level 16: ltsr 9bb7 69w6 4vk?
Level 17: l?qr 9bb3 69y6 wvk?
Level 18: mtnr 9bbz 6906 mvk?
Level 19: m?lr 9bbv 6926 cvk?
Level 20: ntjr 9bbq 6945 4vk?
Level 21: n?gr 9bbl 6965 wvk?
Level 22: ptdr 9bbg 6985 mvk?
Level 23: p?br 9bbb 69?5 cvk?
Level 24: qt9r 9bf7 6?c4 4bk?
Level 25: q?7r 9bf3 6?f4 wbk?
Level 26: rt5r 9bfz 6?h4 mbk?
Level 27: r?3r 9bfv 6?k4 cbk?
Level 28: st1r 9bfq 6?m3 4bk?
Level 29: s?zr 9bfl 6?p3 wbk?
Level 30: ttxr 9bfg 6?r3 mbk?
Level 31: t?vr 9bfb 6?t3 cbk?
Level 32: vqsr 9bd 6?w2 3vk?







JETFIGHTER III

PC

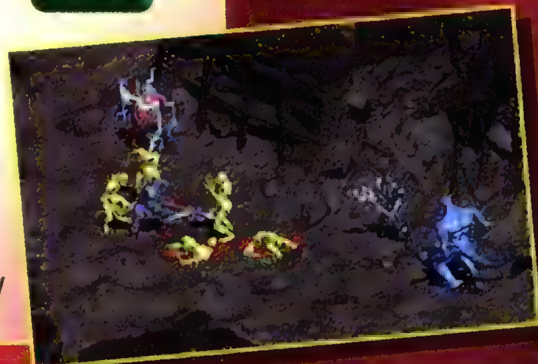
Tip van Patrick Dijkkamp.
Als je CONTROL-X indrukt, zul je onmiddellijk **elke luchtdoel vernietigen.** Je krijgt er echter geen credit voor.



DIABLO ON-LINE

PC

Een paar handige sites van Menno Pietersen.
Ga als eerste naar **www.raymond.tierranet.com** en download de Diablo trainer. Hiermee kun je alles veranderen aan je character en kun je wapens in- en uitvoeren.
Voor wapens en andere cheat-files is de site **www.diabloworld.com** zeer gaaf. Hier kun je verschrikkelijk veel items en cheats downloaden.
En als je een gave Diablo Clan wil joinen moet je naar **www.wirehub.nl/~download/**



powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.

Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.

2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

NINTENDO

Te koop voor SNES: Addams Family ƒ40,-, Sim City ƒ40,-, Lemmings ƒ40,-, Rise ƒ45,-, Pac Attack ƒ45,-, Super Tennis ƒ50,-, MK 1 ƒ35,-, Super Wrestle Mania ƒ50,-, Earth Defense Force ƒ40,-, adapter voor USA spellen plus het spel Pilot Wings ƒ70,-. Tel.0571-272488.

Te koop/te ruil voor N64: Turok + tipboekje voor ƒ105,- of ruilen voor een ander N64 spel. Te koop/te ruil voor SNES: Scope 6 ƒ50,-, Shaq-Fu ƒ25,-, Full Throttle ƒ35,-, World Heroes ƒ30,-, alles met bijbehorende boekjes en doosjes, alles in 1 koop voor ƒ125,- of ruilen tegen een N64 spel (Snowboard Kids, Mace: The Dark Age, Fighters Destiny) of een ander N64 spel. Tel.010-4663235.

Gevraagd: Wie kan mij helpen aan een converter voor de N64 om Amerikaanse spellen te spelen op een Europese N64? Tel.0299-471847, vraag naar Mark.

Te koop: N64 + extra joypad + memory card en 5 spellen: Fifa 98, 007, Mario Kart, Mario 64 en Fifa 64. 8 maanden oud. Alle spellen met boekje en doosje. Z.g.a.n. in 1 koop voor ƒ995,-. Tel.0527-243634, Theo Hamers, Vollenhove.

Te koop: N64 met Super Mario 64, Turok, Blast Corps + controller en controllerpack. In zeer goede staat. Prijs ƒ500,-. Tel.043-4571686 (Limburg).

Te koop: Game Boy spellen voor ƒ25,- per stuk. Alle spellen in goede staat. Tel.0523-613037, Remco.

Te ruil voor N64: Mijn Mario, Blast Corps of Fifa 64 tegen jouw Goldeneye of Turok. Tel.0223-626720, bellen na 15.00 uur (Den Helder), vraag naar Bram.

Te koop/te ruil voor N64: Super Mario 64 ƒ65,-, Pilotwings ƒ85,-, Wave Race ƒ85,- alles compleet met boekje en doosje. Of 1 van mijn spellen ruilen tegen een ander N64 topspel. Tel.0541-353162, vraag naar Niek.

Te koop: SNES + 2 controllers + 8 spellen: Goofiroop, Mario Allstars, The Lost Vikings, Super Goal, Mario World, Tennis Tour en Super Soccer. Over de prijs valt te onderhandelen. P.S. Als je hem koopt krijg je gratis mijn 2 ASA spellen: Joe en Mac en Mario's Time Machine + mijn cartridge-tray om je spellen in te bewaren. Tel.030-6564730 (liefst omg. Utrecht), vraag naar Thomas.

Te koop/te ruil voor SNES: Scope 6 ƒ50,-, Shaq-Fu ƒ25,-, Full Throttle ƒ35,-, Starwing ƒ30,-, World Heroes ƒ30,-, alles met bijbehorende boekjes en doosjes. Alles in 1 voor ƒ155,- of ruilen voor 1 of 2 N64 spellen of een converter. Tel.010-4663235.

Te koop: SNES + 2 controllers en 1 HoneyBee controller + de spellen: Starwing, Asterix & Obelix, MK 3 Ultimate, Stunt Race FX, Super Ice Hockey, Super Mario World en een Super Game Boy, alles compleet met kabels en doos voor spellen. Prijs ƒ350,-. Tel.0475-494669 of e-mail: tdegroot@plex.nl, Robert.

Te koop: SNES met 3 joypads en 50 spellen, o.a. FF3, Chronotrigger, Rock 'n Roll Racing, Secret of Evermore, Bomberman enz. Tel.0511-431631, Jochen.

Gevraagd voor SNES: Final Fantasy 3 (USA), Chrono Trigger (USA), Breath of Fire 1 + 2 (USA), Front Mission (USA/JAP), Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 3-JAP). Spellen graag in goede staat en compleet. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.043-3633841, bellen na 19 uur, vragen naar Paul.

Te ruil voor N64: Mijn Turok en KI Gold tegen Goldeneye en Diddy Kong Racing. Tel.089/351208 (België), vraag naar Ward (na 16.00 uur).

Te koop: SNES met 2 joypads en 10 spellen o.a. Urban Strike, DKC 1, Goof Troop, Kick Off 3, Polk, Mickey Mania, Jungle Book, Tiny Toon, Syndicate, Rise of the Robots. Prijs ƒ250,-. Tel.078-6162605, Dordrecht, vraag naar Kevin.

Te koop/te ruil voor N64: Blast Corps ƒ100,- of ruilen tegen jouw Fifa 98. Tel.035-6032348, Soest.

Te koop: SNES + 3 controllers + doos + converter + super Game Boy (ƒ150,-), Zelda (USA), Fifa 96, Rock 'n Roll Racing, Addams Family (USA), Total Carnage, Mystic Quest, MK 3, Asterix, Daffy Duck, Mario Allstars, Mario Land 1, Adventure Island (USA), elk ƒ35,- per stuk of alles voor ƒ500,-. Tel.035-6032348, Soest.

Te ruil voor N64: Mijn Mario Kart 64 of F1 Pole Position of Fifa 98 tegen jouw Blast Corps of Wayne Gretzky 3D Hockey of NBA Hangtime. Tel.043-6040611, bel na 17.30 uur, vraag naar Olaf.

Te koop: N64 + controllerpack + 2 controllers + RF-switch + Super Mario 64 (ƒ129,-) + Mario Kart 64 (ƒ129,-) + ISS 64 (ƒ189,-) + Fifa 98 (ƒ159,-) + Goldeneye (ƒ129,-) + Nagano Winter Olympics 98 (ƒ189,-). Samen voor ƒ1250,- (winkelwaarde ƒ1447,-). Tel.020—6114581, vraag naar Niels (bellen na 18.00 uur).

Te ruil: Mijn Diddy Kong Racing voor de N64 tegen Turok of Wayne Gretzky. Het spel is zo goed als nieuw. Tel.0299-433787 (Purmerend).

Te ruil voor N64: Mijn nieuwe en complete Goldeneye tegen jouw (idem) Diddy Kong Racing. Tel.070-3280708, Alexandre.

Te koop: N64 + 3 controllers + mem. pack + 5 spellen nl. Mario64, Mariokart64, Turok, Lylat wars, Goldeneye. alles zo goed als nieuw + doosjes. prijs ƒ 890,- winkelwaarde 1325,-. Tevens te koop SNES + 2 contr. + scope + 7 andere spellen. prijs 175,- - winkelwaarde boven de 500,-. tel nr.:045-5241293 vragen naar Rutger. PS. ik heb geen vervoer.

PC

Te koop: 486 DX 2-66 met soundcard en boxen en een CD-Rom speler, 8 Mb intern, SVGA monitor en een muis. Prijs ƒ750,-. Tevens te koop: 386 DX 40 moederbord met processor en 4 Mb intern geheugen en ook een controller. Prijs ƒ60,-. Telefoon 030-6564016 (na 6 uur 's avonds).

Te koop op CD-Rom: Locus (volledig met doos en handleiding) ƒ25,-, Demo CD met uitgebreide versie van Quake ƒ15,-, Demo CD ƒ15,-. Alles in 1 voor ƒ50,-. Alles in zeer goede staat. Tel.0183-601319, vraag naar Arjo (bellen na 17.00 uur).

Te ruil op CD-Rom: Mijn Dark Earth (met doos en handleiding) ruilen tegen jouw Joint Strike Fighter (met doos en handleiding). Tel.02/2699879 (België).

Te koop voor PC: Blood ƒ60,-. Tel.035-6032348, Soest.

Te ruil op CD-Rom: Mijn MDK en Screamer 2 tegen jouw SimCopter. Beide spellen zitten nog in de originele doos. Ook nog te koop/te ruil: Mijn Magix Music Studio voor jouw Magix Maker (ook in originele doos, als nieuw). Tel.036-5336107, na 18.00 uur, vragen naar Paul.

Te koop: Conquest Earth (zo goed als nieuw) ƒ50,-, Carmageddon (2 maanden oud) ƒ35,-, Desert/Jungle Strike (haast niet gebruikt) ƒ15,-. Alles samen voor ƒ90,-. Alle spellen zijn zonder doos. Tel.0165-384249, St. Willebrord.

Te koop: LBA 2 ƒ40,-, Beasts and Bumpkins ƒ10,-, Harvester ƒ25,-, Down in the Dumps ƒ25,-, Zork Nemesis ƒ20,-, Urban Runner ƒ20,-, Afterlife ƒ20,-, Gene Wars ƒ10,-, Larry 7 ƒ25,-, Azreal's Tear ƒ25,-, Gender Wars + Kingdom of Magic ƒ20,-, Dreamweb + Touché + Chronomaster ƒ20,-, Space Quest 6 + Earth Siege 2 (zijn Sierra Originals) ƒ20,-, Dust + Normality ƒ15,-. Tel.040-2415224, Wouter, Eindhoven.

Te koop: The 11th Hour + 2 Sierra Originals spellen in originele doos + handleiding. Tel.050-5419630.

Gezocht: Full version van Doom 1, F15 Stealth Fighter en F-117A Stealth Fighter op CD-Rom of diskette. Tevens cheats voor deze spellen gezocht. Tel.030-6011975, vraag naar Robby (na 18.00 uur).

Te koop op CD-Rom: LBA ongebruikt, compleet met doos en boekje. Te koop voor ƒ15,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.0294-417815, vraag naar Daan.

Te koop: Spud ƒ25,- (Franstalig), Locus ƒ15,-, Alone in the Dark 3 ƒ15,-, Tomb Raider ƒ40,-, EWJ ƒ15,-, NFS SE ƒ35,-, Thunder in Paradise ƒ20,-, Syndicate Wars ƒ20,-, Theme Park ƒ25,-, Screamer 2 ƒ30,-. Verder heb ik nog 5 shareware CD's die ƒ5,- per stuk kosten. Tel.040-2855265 (Robbert) Geldrop (in de buurt van Eindhoven).

Te koop op CD-Rom: Earthsiege 2 voor ƒ20,- z.g.a.n. Tel.040-2427378, vraag naar Luuk.

Te koop op CD-Rom: LBA 2 ƒ20,-, Mechwarrior Merc. ƒ40,-, Clandestiny ƒ10,-, Toshinden ƒ15,-, NFS SE ƒ30,-, Syndicate Wars ƒ15,-, Fade To Black ƒ15,-, alles in 1 koop ƒ120,-, alles zit in de doos compleet met handleiding. Tel.075-6353232 of Tel.075-6174808, vraag naar Niki. Omg. Zaandam (geen vervoer).

Te koop/te ruil: Tomb Raider 2, Age of Empires, Tekken 3, Total Annihilation, Fifa 98, Quake 2, MS Flightsimulator 98, Carmageddon en Dungeon Keeper. Allemaal voor ƒ45,- p. st. Tel.0180-521311, Nick, bellen na 17.00 uur.

Te koop/te ruil: Normality ƒ25,-, Duke Nukem 3D ƒ15,-, Fatal Racing ƒ20,-, Shellshock ƒ20,-, Rebel Runner (platform spelletje) ƒ5,-, Porsche MPEG CD + speler daarvoor ƒ5,-, Demo CD's van Atlantis, Trust en Blade Runner samen voor ƒ5,-, Shareware CD's: Gamehead 8, Gamehead 9, Night Owl Games samen ƒ10,-. Ik wil graag 1 of 2 van deze CD's ruilen tegen: C&C Covert Operations, Sonic & Knuckles Collection, Amok, Carmageddon of een ander tof spel. Tel.0318-511422, Richard.

Te koop/te ruil: LBA 2, Dark Earth, Age of Empires, Blade Runner, Conquest Earth 2, Atlantis, NFS 2 SE, Phantas 2. Prijs ƒ50,- of 900 Bfr. per stuk. Tel.0032/56/715452 , Harelbeke (België).

Te koop op CD-Rom: Dark Forces 2: Jedi Knight, Fifa 98, Grand Theft Auto, Monkey Island 3, Quake 2, Tomb Raider 2. Alles incl. doosje. ƒ60,- per stuk, in 1 koop voor ƒ200,-. Spellen zijn niet te ruil. Tel.0223-842551, Buzzer:06-60172513, Theo.

Te koop op CD-Rom: De toffe spellen: Tomb Raider 2, Night Trap (2 CD's), F1 Racing Simulation, Fifa Soccer 98, Crusader, Lands of Lore, Nuclear Strike, Speed Haste, Shannara, Quake 2, Need for Speed 2 SE en Constructor. Ook eventueel Dark Earth (als ik klaar ben). Prijs ƒ25,- tot ƒ50,- per stuk. Tel.0251-221933, vragen naar Patrick.

Te koop: Fifa '96 ƒ25,-, Need for Speed 2 ƒ100,- (met codes), Destruction Derby 1 ƒ40,- of samen voor ƒ150,-. Tel.0342-417758, vraag naar Arjan. Bellen maandag t/m donderdag na 8 uur.

Gevraagd: Captain Quazer, Theme Hospital, Wrecking Crew, Abuse, Interstate 76, C&C for Win 95, S Myth: The Fallen Lords. Al je andere toffe games wil ik ook ruilen of event. kopen (liefst race-games). Ikzelf heb o.a. Hexen, Tomb Raider, Drug Wars, Settlers 2, Screamer 2, NFS, RC, Pool Champion, EWJ 2, Daytona USA en nog veel en veel meer. Tel.0346-566783, Erik.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Red Alert + counterstrike + 2 CD-Rom's met extra levels enz. + (boek) Spelen met Red Alert voor ƒ115,- of ruilen tegen jouw MS Flightsimulator 98 of Close Combat 2 A Bridge too Far. Tel.0342-493603 (liefst regio Barneveld). Bellen na 17.00 uur, vraag naar Ronald.

Te koop/te ruil gevraagd: Age of Empires, Lomax, Settlers 2. Ik wil event. betalen, maar liever ruilen. Tel.0346-566783, Pieter.

Te koop: Creature Shock ƒ15,-, Re-Loaded ƒ30,-, The 11th Hour ƒ15,-, Toshinden ƒ10,-, Gene Wars ƒ10,-, Abuse ƒ15,-, Fade to Black ƒ15,-. Bij Abuse en FtB geen doos. Voor de rest alles compleet. Tel.0413-475590 (Noord-Brabant), vraag naar Tom of Dick.

Te koop gevraagd op CD-Rom: Myst en C&C. Tel.0318-634633, Ede.

Te koop: IBM 386 DX met een 120 Mb harddisk, 4 Mb werkgeheugen, met muis, monitor, veel software zoals: Word Perfect 6.0, MS-Dos 6.20, Windows 3.11, Creative Writer, Fine Artist en actie spellen. Prijs ƒ300,-. Tel.073-5516607, Jan.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Tomb Raider 1 ƒ45,-, of ruilen tegen een ander gaaf spel zoals Wrecking Crew, Fifa Soccer Manager, Road Rash, World Football 98, Warcraft 2. Tel.0332862196, vraag naar Pieter.

Te koop: De CD-Rom's Conquest Earth in doos ƒ60,-, Police Quest SWAT ƒ25,-, tevens een Cyrix 6 x 86 Processor P 166 + tegen elk aannemelijk bod. Tel.0575-511195, Peter, Zutphen.

Te koop op CD-Rom: Bekende spellen zoals Carmageddon, Grand Prix 2, Larry 7, Toonstruck e.v.a. (alles origineel, meeste nog met doos) ƒ35,- per stuk. Tel.0495-593095 (vraag naar Roy).

Te koop/te ruil: Carmageddon, makkelijk te installeren vanaf CD, met codes. Te ruilen tegen 1 van de volgende spellen: Ultimate Racing PRO, Moto Racer, Testdrive 4, F1 Racing Simulator. Tel.0318-511773 (graag na schooltijd), vragen naar Gilbert.

Te koop/te ruil op CD-Rom: A2 Racer ƒ20,-, EK 96 ƒ10,-, 3D World Boxing (+ 5 demo's) ƒ7,50, PTT Telecompetitie 96/97 ƒ7,50, Golden Games 3 ƒ7,50, Kid's 2 ƒ7,50, Sound Blaster CD-Rom nr. 17 ƒ7,50. Getallen Labyrinth ƒ3,-, Letter Labyrinth ƒ3,-. Alles in 1 koop ƒ70,-. Tel.0493-495498, vraag naar Henri.

Te koop gevraagd op CD-Rom: Heroes 2 over de prijs worden we het wel eens. Tel.020-6148522 bel tussen 16.00 uur en 21.00 uur. Je moet wel in de buurt van Noord-Holland wonen. Vraag naar Stefan.

Te ruil op CD-Rom: Mijn Formule 1 GP 2 + Gearheads tegen jouw Turok. Tel.043-6041201, tussen 17.30 en 18.30 uur, vraag naar Ronald.

Te koop/te ruil: Star Trek 25th Anniversary ƒ20,-, Spycraft: The Great Game ƒ50,-, Phantasmagoria 2 ƒ50,-, Down in the Dumps ƒ50,-, Return to Zork ƒ30,-. Tel.0320-262037, vraag naar Sebastiaan, Lelystad.

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation 3 maanden oud + 1 joypad en 1 memorycard + 7 topspellen en 3 demo CD's. Snelle bellers krijgen er een paar computerboeken bij. Tel.071-5221779, Leiden.

Te koop: Tomb Raider 1 ƒ70,-, Fighting Force ƒ99,-, Worms ƒ60,-. Of alles bij elkaar voor ƒ200,-. Tel.0320-255854 (Lelystad), vraag naar Robert.

Te koop gevraagd: Leuke demo's, over de prijs worden we het wel eens. Tel.0575-528378, na 18.00 uur, vraag naar Roy.

Te koop/te ruil: Mijn Resident Evil z.g.a.n. met boekje en doosje zonder krassen erop, te ruil tegen jouw Time Crisis of te koop voor ƒ85,-. Tel.040-2111211, vraag naar Jordi.

Te koop: Tomb Raider 2 ƒ90,-, Final Fantasy 7 ƒ90,-. Of ruilen tegen Castlevania Symphony of The Night/Dracula X/Formula 1 97. Tel.0660-171174, spreek je naam en telefoonnummer in en dan bel ik je zo snel mogelijk terug. Amsterdam.

Te koop: V-Rally ƒ75,-, Formula One ƒ65,-, Destruction Derby 1 ƒ35,-, NBA Jam Extreme zonder boekje ƒ40,-, Actua Soccer 2 zonder boekje ƒ70,-. Als je alles in 1 keer koopt krijg je er 12 demo CD's gratis bij. Spellen zijn ook los te koop. Tel.076-5426770, vraag naar Jeffrey.

Te koop: Formula 1 97 ƒ90,-, Time Commando ƒ30,-, MadCatz stuur + pedalen z.g.a.n. ƒ120,-. Tel.040-2836853, Rick, niet per post, omg. Eindhoven.

Te koop: Crash Bandicoot 2, Nuclear Strike, NBA in the Zone 98, Hercules, Pandemonium 2, V-Rally en Frogger. Prijs ƒ60,- per titel. 2 titels ƒ100,-. Telefoon 0578-615275, vraag naar Johan.

Gevraagd: Ik spaar alle informatie over PlayStation. Heb je informatie, posters, prenten e.d. van PlayStation stuur ze dan naar: Diksmuidenseweg 106, 8900 Ieper (België). Tel.057-206314(België).

Te koop/te ruil: Tekken 1 ƒ35,-, Wipe-out ƒ20,-, Andretti Racing ƒ20,-, Crash Bandicoot ƒ50,-, Lost World ƒ50,-, diverse demo's ƒ2,00. Of ruilen tegen Alien Trilogy, NFS, Resident Evil, C&C en Fifa 96 of een ander leuk spel. Tel.023-5719864, tussen 15.00 en 21.00 uur, vraag naar Jelmer.

Te koop: PlayStation van 2 jaar oud + 7 spellen: Tekken 1, Tekken 2, Crash Bandicoot, Final Fantasy 7, Destruction Derby, Ridge Racer Revolution en Formula One + 7 demo CD's + 2 controllers en memory card. Vraagprijs ƒ550,-. Tel.015-3699875 (Pijnacker, Zd-Holland).

Te koop: WCW vs The World, 1 maand oud. Prijs ƒ80,-. Tel.0181-418217, na 16.00 uur, vraag naar Ferry.

Te koop: PSX met 2 controllers, memory card, 5 spellen o.a. Formula One 97, Final Fantasy 7, Ace Combat 2 met PSX tas voor de computer, 3 demo discs. Prijs ƒ550,-. Tel.026-3214602, Arnhem, bellen na 18.00 uur, vraag naar Peter.

Te koop: Resident Evil (JAP), NFS 2 (USA), Hercules (USA), Broken Sword (USA), Porsche Challenge (USA). ƒ30,- per stuk of alles voor ƒ130,-, exclusief portokosten. Of te ruil voor andere spellen, tevens gevraagd codes voor Duke Nukem 3D. Tel.073-6410977, na 16.00 uur, vraag naar Liebert.

Te koop: Hercules (Euro), Streetfighter Ex + Alpha (JAP), Tekken 2 (Euro), Puzzlefight 2 (JAP), Fighting Force (Euro), Croc (Euro), Crash Bandicoot 2 (Euro), Oddworld (USA) en Die Hard Trilogy (Euro). Alle spellen kosten ƒ25,- per CD en voor ƒ100,- krijg je 5 spellen, dus bel snel voor het op is. Tel.06-51716644 (kan via de post), Veendam.

Gevraagd: PlayStation met 2 controllers en 1 of 2 spelletjes. Ik wil er ƒ200,- voor geven. Tel.0346-573627, Maarsenbroek, Patrick.

Te koop gevraagd: PlayStation + 2 controllers + minimaal 1 spel + memory card. Tel.023-5849639 of Tel.023-5845253, E-mail:onno5@dds.nl.

Te koop/te ruil voor omgebouwde PlayStation: Racestuur + pedalen ƒ100,- en de spellen: V-Rally, F1 97, Rage Racer, Nascar 98, Rapid Racer, Jurassic Park, Wipe Out XL, Moto Racer, Bubble Bobble, Total NBA 97, Croc, Colony Wars 1 + 2, Ace Combat 2, Raystorm, Tobal 2, Soulblade, Time Crisis, alle spellen kosten ƒ20,- per stuk. Tel.0515-232322, Erwin.

Te koop/te ruil: z.g.a.n. Test Drive 4 ƒ85,-, Formula 1 97 ƒ85,-, Goal Storm ƒ50,- of te ruil tegen Final Fantasy 7. Tel.020-6401122, Amstelveen, vragen naar Cesar.

Te koop: Tomb Raider ƒ50,-, Tomb Raider 2 ƒ100,-. Samen voor ƒ140,- of ruilen tegen Riven voor de PSX. Snelle reacties worden beloond met een gratis demo CD. Alles in perfecte staat. Tel.0118-603420, Arnemuiden. Vraag naar Wouter.

Te koop: Fighting Force, 1 week oud, voor maar ƒ90,-. Tel.0593-331320, vraag naar Matthijs.

Gezocht: De spellen Formula One en Formula One 97. Ik geef er ƒ100,- voor. Tel.0243582130, vraag naar Sander.

Te koop/te ruil: Deze 3 spellen: Formula 1 97, Battle Stations en Jupiter Strike voor ƒ120,- of ruilen voor 1 van deze 3 spellen: Tekken 2, Life Force Tenka of Oddworld. De ruil is 3 tegen 1. Tel.0318-632003, vraag naar Erwin (Ede Gld.)

Te koop: Compleet met instructieboekje: Andretti Racing, Wipe Out, Actua Soccer, Tunnel B1, Firo & Klawd, Crash Bandicoot, NBA Jam Extreme, Time Commando, Blast Chamber, Soviet Strike, Viewpoint, Die Hard Trilogy, Adidas Power Soccer Int., Final Doom, Fifa 96. Tegen dumpprijzen! Tel.023-5630016, Hoofddorp, bellen tussen 18.00 en 19.00 uur, vraag naar Raymond.

Te ruil: Ik heb Road Rash en Fifa Soccer 97. Deze wil ik ruilen voor andere PlayStation spelletjes. Tel.0341-558406, vragen naar Mario.

Te koop/te ruil: Ace Combat 2 ƒ75,- of ruilen tegen Oddworld of Tomb Raider 2. Destruction Derby ƒ30,- of ruilen tegen Worms of Die Hard Trilogy. Tel.0321-333803, vraag naar Michel.

Te koop/te ruil: Mijn MK Trilogy + 4 demo CD's voor ƒ65,- of ruilen tegen TOCA Touring Cars. Tel.074-2437019, alleen omg. Hengelo, Jeroen.

Te koop/te ruil: Fifa 97 ƒ50,-, 2 maanden oud, in zeer goede staat en compleet of ruilen tegen MK Trilogy (compleet met boekje + doosje). Tel.045-5310808, vraag naar Tristan.

Te ruil: Fighting Force, Williams Arcade Greatest Hits, Myst, Alien Trilogy, Speedster, Ridge Racer, Revolution, 2Xtreme, Tunnel B1, Resident Evil ruilen tegen: Twisted Metal 1 of een ander cool spel. Te koop: Fighting Force (pas nieuw) voor 1000 Bfr. (ƒ49,-). Tel.0032-33130642 (België), bellen na 17.00 uur en vraag naar Wim.

Te ruil voor PSX: Mijn NFS 2 tegen jouw: V-Rally. Snelle bellers krijgen een gratis demo CD naar keuze. Tel.0592-344152, Jeroen, Assen.

Te koop: Crash Bandicoot, 2 weken oud, alles in perfecte staat. Vraagprijs ƒ80,- (in overleg). Tel.0475-326751, vraag naar Funs.

Te koop: PlayStation met 2 controllers waarvan 1 analoog, 2 memory cards, mad-catz stuurwiel + pedalen + de spellen: V-Rally, Toca Touringcar, C&C Red Alert, Tomb Raider 2, Resident Evil dir. Cut, Fifa 98 en Rebel Assault 2. Alles ± 2 mnd. oud, in originele dozen + boekjes. Prijs ƒ1000,-. Tel.06-51167038 (voice-mail Jeroen). Snelle bellers krijgen bladen, cheats en opl. Tomb Raider 2 gratis erbij.

S E G A

Te koop: MegaDrive met 4 joypads, 2 zesknoppen en 2 drieknoppen + 11 spellen o.a. MK 2, MK 3, Spot goes to Hollywood, Comix Zone, Vectormen enz. Prijs ƒ200,-. Tel.055-5426496, Ramon, Apeldoorn.

Te koop: Saturn + digitale video cartridge + virtua stick + analog controller + JAP/USA converter + 6 topgames. Prijs ƒ550,-. Tel.038-3323942, vraag naar Jos.

Te koop voor Saturn: 4-pac games, 4 spellen voor 1 prijs: NFS, Virtua Racing, Clockwork Knight en Myst samen voor maar ƒ90,-. Tel.0346-213472, Maartensdijk.

Te koop: MegaDrive samen met 2 controllers en de spellen Marko's Magic Football, Comix Zone, Nigel Mansell Indycar, E.A. Sports International Tennis, een 6 in 1 cartridge met daarop o.a. Golden Axe, Super Hang-On, Streets of Rage, Worldcup Italia. Alles met dozen en bijbehorende boekjes. Alles samen voor ƒ200,-. Tel.0546-824986, bellen na 18.00 uur, vraag naar Martijn, Almelo.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 2 6-knops controllers, een game genie en 9 spellen o.a.: Ultimate MK 3, MK 2, Streetracer, Fifa 95, True Lies enz. Prijs ƒ275,-. Tel.0180-512015, Floris, Krimpen a/d IJssel.

Te koop: MegaDrive met voeding, 4 joypads (2 met 6-knoppen) + menacer (geweer), Action Replay, 18 spellen waaronder MK 2, MK 3, Sonic 1, 2, 3, Samurai Shodown, ToeJam & Earl en Road Rash 2. Met originele doos en spelboekjes. Alles in 1 koop voor ƒ395,-. Tel.0345-517957, na 18.00 uur, vragen naar Robert.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads en extra kabeltje (voor makkelijker aansluiten) + 6 spellen: Sonic 2, Boogerman, EWJ, Lemmings 2, Animaniacs, Batman Forever. Samen voor ƒ375,- (w.w. ƒ875,-). Tel.072-5716200, Wouter, Heerhugowaard.

Gezocht/te ruil voor Master System: Ik ben al heel lang op zoek naar toffe nieuwe spellen, het liefst sportspellen als je wel iets kwijt wil of wil ruilen bel dan gewoon. Ruilmateriaal: Tazmania, Donald Duck, Shinobi. Tel.030-6044745, Roeland, Nieuwegein.

Te koop: Saturn spellen voor de Japanse Saturn met diskswap functie: Bio Hazzard, Panzer Dragoon Zwei, Dead or Alive, Die Hard Arcade, Dragonballz 9, Fighter Megamix, Langrisse 3 + 4, Last Bronx, Manx TT, Nights Sakura Wars, Samurai Shodown, Sky Target, Sega Rally, Sonic Jam, Sovjet Strike, Fighter Megamix, Puzzle Fighter, Ultimate MK 3, Virtua Cop 1 + 2, King of Fighter 95 en meer. Prijs ƒ30,- - ƒ40,- (behalve KOF 95) + helft van de verzendkosten. Tel.015-2137530, Delft, vraag naar Sheng.

DIVERSEN

Gezocht: Hints, tips en/of walktrough van zowel het spel Tomb Raider 2 als van Resident Evil 1 of 2. Verzendkosten zullen worden vergoed. Tel.075-500089, Nick De Bakker, Statiestraat 36, 2560 Nijlen, België. Liefst omg. Antwerpen. Cheats zijn ook meer dan welkom.

Gevraagd: Wie heeft MK 3, ik wil er voor betalen onder de ƒ40,-. Telefoon 0527-699095, vraag naar Stefan.

Te koop voor MegaDrive: Sonic Compilation (1 & 2), Fifa Soccer, Rocket Knight Adventures, Sonic 1, Aladdin, Wonder Boy in Monsterland, World of Illusion, Bubsy, NBA Jam, Chuck Rock, Robocop 3, Mr. Nutz, Tazmania, Agassi. Per stuk ƒ25,-, 5 voor ƒ100,-. Alles met doosje en boekje. Tel.0582885818, Leeuwarden.

Te koop: Game Gear + spellen: Jungle Book, Ecco, Mickey Mouse en Floppy 4 in 1 spel met o.a. Tennis, Racen, Voetbal en BlockTetris + Adapter en een gratis opbergkoffer. Vraagprijs ƒ150,-. Tel.033-2983726, vraag naar Bert (Spakenburg).

Te koop: Saturn met 10 spellen (VF 2, Sega Rally, VC 2 + gun, Fifa 97, Nights enz.) ook nog 2 gamepads en een virtua stick. Alles compleet in doos met boekjes. Alles in 1 koop voor ƒ700,-. Telefoon 0182-529855, vraag naar Jeroen.

Te koop voor PSX: MadCatz stuur + pedalen ƒ125,-, Tekken ƒ45,-, Demo 5 vol. 2 + blad (UK) ƒ7,50. Te koop voor SNES: 2 programmeerbare joysticks, per stuk ƒ35,-, KI ƒ40,-. Te koop voor Game Boy: 4 player adapter ƒ15,-, Lamborghini Challenge ƒ30,-. Schrijf naar Jeroen Karman, Torenmolen 5, 4671 HR Dinteloord.

Te koop/te ruil: Mijn SimCity 2000 voor PC CD-Rom tegen een spel voor de PlayStation. Als je Time Crisis hebt en je wil hem ruilen dan geef ik jou SimCity 2000 plus ƒ50,-, maar een ander tof spel voor de PSX is ook goed. Je kunt hem ook los kopen. Tel.040-2111211, vraag naar Jordi.

Te koop: CD-i 450 met 6 spellen o.a. Space Ace, The Lost Eden, Striker Pro en Mutant Rampage Bodyslam (vechtspel). Voor de snelle beller 4 demo's gratis. Prijs t.e.a.b. Tel.0499-398802, Stefan Verschuren.

Te koop: 3 MegaDrive spellen: King of the Monsters (vechtspel) ƒ15,-, Strider (platformspel) ƒ12,50 en David Robinsons Supreme Court (Basketbal) ƒ10,-. Alledrie in doosje met boekje. In 1 koop voor ƒ30,-. Te ruil voor N64: Blast Corps. Graag ruilen tegen Goldeneye, Lylat Wars of Turok (onbeschadigd en liefst in doosje met boekje). Voor PC: Gezocht tips en trucs voor: Desert Strike en Jungle Strike, Millennia, Privateer 2 The Darkening, Starfighter 3000, EWJ 1, AMOK, Shockwave Assault en Down in the Dumps. De beste tip krijgt een CD-Rom met 30 3D-Powergames. Tips sturen naar: Stefan Hagens, Flintdijk 30, 4706 JT Roosendaal. Tel.0165-543908.

Te ruil: SNES + 3 joypads (2 speciale) + KI, DKC 1, Starwing + Game Boy + Bodyguard + licht + vergrootglas + adapter + Zelda, Donkey Kong, Prince Valiant, Red October. Ruilen tegen een PSX + 2 joypads en Tekken (2). De 1e beller krijgt gratis Super Game Boy. Tel.0497-516369 (Tijn).

Te koop gevraagd: Lemmings voor SNES of een flipperspel voor PlayStation. Ik bied ƒ25,-. Liefst omgeving Doetinchem. Tel.0314-340386, Ruud.

Te koop/te ruil: War Gods (USA) ƒ50,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.010-5114990, vraag naar Sander.

Te koop/te ruil: N64 + 2 joypads en Mario Kart 64. Vraagprijs ƒ425,- of ruilen tegen jouw PlayStation + 2 joypads en 1 spel. Tel.0513-417447, Joure (Friesland), vraag naar André, geen vervoer.

Te koop voor PC: Een joystick ƒ25,-, een gamepad ƒ15,-, de spellen: Z ƒ30,-, Age of Empires ƒ30,-, Fort Boyard ƒ45,-, Pinball Construction Kit ƒ45,-, Rally Championship ƒ40,-, Collectie van 8 verzamel CD's ƒ95,-. Ook te koop Game Boy met diverse extra's en losse spellen. Tel.0229-582279, De Weere, Rob Sneek.

Te koop/te ruil: Mijn Extreme-G (N64) ƒ90,- en mijn WcW vs The World (PSX) ruilen tegen Tekken 2, Micro Machines V3 of een ander leuk spel. Tel.030-2522421, liefst omg. Utrecht (Tim).

Te ruil: Mijn SNES + alle snoertjes + 2 controllers + muis + 12 spellen (o.a. KI, Zelda, Mario Kart en Mario Paint) tegen jouw MegaDrive + alle snoertjes + 2 controllers + minstens 12 spellen (met liefst een Sonic spel). Tel.046-4338197 (omg. Sittard). Vraag naar Sebastiaan.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Jan-Johan Belderok, Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Ruben Heere, Jan Meyroos,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Monique Gelissen, Anne-Roos Oosterbaan, Jacoline van der Klip. Inge Bergveld.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertenties
Reserveringen: Christa van Oversteeg 020-4875320
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountgroep: Marianne de Macker (salesmanager),
Rinus van Arnhem, Ronald Bouwman, Aizo Krikke
020-4875407 Fax: 020-4875708

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

Aangesloten bij Notu

DE QWIFZ

DOOR

FIRST CONTACT VOLGENS VNU-VERDRAG...

... VREDIG... WEES VRIENDELIJK.

?

?

M... MAAR .. WAT... ?

SLAM

WOW LANGE TENEN, DIE ALIEN !!!

DZZZZ

BRRR

I.. IK DEED NIETS

... IK ZEI ALLEEN MAAR...

... DAT HET EEN KLEINE STAP VOOR MIJ WAS

... MAAR EEN GROTE STAP VOOR DE QWIFZ!

!

ALLEEN de geur van verbrand rubber ontbreekt nog.



GT. Het eerste race-spel dat de naam simulatie echt verdient. Niet minder dan 250 droomwagens die niet van echt te onderscheiden zijn. Acceleratie, ophanging, remmen, ... alles werd in samenwerking met 10 bestaande autoconstructeurs waarheidsgetrouw nagebootst. Voor optimaal rijplezier op één van de 12 circuits tijdens één van de 10 verschillende kampioenschappen. GT. Je moet het zien om het te geloven.

